

ИГРОМАНИЯ



из первых рук

ГЛАВНАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА ГОДА

Е3 2004

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПЛАНЕТЫ

DOOM III • HALF-LIFE 2 • KOTOR 2
BATTLEFIELD 2 • SPLINTER CELL 3
THE MOVIES • CALL OF DUTY:
UNITED OFFENSIVE • F.E.A.R.
и другие...

в разработке

FLAT OUT • **JUICED**
THE FALL:
LAST DAYS OF GAYA

вернутся

HITMAN:
CONTRACTS

MANHUNT • **SYBERIA 2**
• **SACRED**

ОПЕРАЦИЯ
SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

RAIN KILLER

ПЕРИМЕТР



ОБЛОЖКА:
RAIN KILLER: КРЕЩЕННЫЙ КРОВЬЮ

РУКОВОДСТВО
ПРОХОЖДЕНИЯ ТАКТИКА
JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH
LEGACY OF KAIN: DEFENSE
ONIMUSHA WARRIORS
VIETCONG: FIST ALPHA • LINEAGE II
LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
PAX ROMANA • VICTORIA
SPLINTER CELL — MISSION PACK

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ • ВИДЕОКАРТА
от NVIDIA: НОВЫЙ КОРОЛЬ 3D
ЛУЧШАЯ МЫШЬ ДЛЯ ГЕЙМЕРА
ИСТОРИИ • БОИ
НА СВЕТОДИОДАХ В TRON 2.0
• **ТАКТИКА** • COUNTER-STRIKE:
ПРИЕМЫ ГРОЗНОЙ ВОЙНЫ
КЛУБЕР СПОРТ • ACON4 RUSSIA:
ПОКОРИТЬ МИР В 1.5 ЛЕТ

ВИДЕОНОВОСТИ
В ВЫПУСКЕ:
БЛИКРИГ 2
АЛЬФА: АНТИТЕРОР
ВЛАСТЬ ЗАКОНА

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ НА CD + DVD

на CD/DVD

VICE CITY:
KILLERKIP'S VICE CITY
САМАЯ МАСШТАБНАЯ
МОДИФИКАЦИЯ

QUAKE III ARENA:
URBAN TERROR
ГЛАДИАТОРЫ
КАМЕННЫХ ДЖУНГЛЕЙ

MAX PAYNE 2:
MIX PAYNE
30 ЛУЧШИХ МОДОВ
В ОДНОМ СЮЖЕТЕ

ЧАСТЬ ТИРАЖА **С 2 CD**
А ЧАСТЬ **С DVD**

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
ПРОГРАММЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ MP3
ИНТЕРНЕТ
СПОСОБЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К СЕТИ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби

Редакторы

Алексей Макаренко, Степан Чечулин,
Олег Ставицкий, Николай Арсеньев,
Николай Пегасов, Антон Логвинов

Технический координатор

Изабелла Шахова

Корректор

Мария Пусовская

Программирование и верстка сайта и дисков

Денис Валева, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческое-производственный состав

Армен Есалулов, Денис Тангалыев,
Виктор Расстрегин, Андрей Александров,
Игорь Варнавский, Дмитрий Кузнецов

Арт-директор

Роман Грынька

Технолог-верстальщик

Денис Ганюшка

Дизайнерская группа

Сергей Ковалев, Денис Недыгич, Марина Грынька,
Виктор Бодров (дизайнер обложки), Илья Галиев
(дизайнер интерфейса CD/DVD), Павел Васьин

ИЗДАТЕЛЬ

ООО "ТехноМир"

Генеральный директор

Азам Данияров

Руководитель издательства

Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ИГРОМАН

Тел./факс (095) 730-4014

Директор по рекламе и маркетингу

Владимир Кознев (vladimir@igromania.ru)

Менеджеры по рекламе и PR

Юлия Однкова (odnкова@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Светлана Лозова (svetlana@igromania.ru)

Анна Глутова (anna@igromania.ru)

PR менеджер

Николай Фронов (nick@igromania.ru)

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)

Ирина Ефимова (efimova@igromania.ru)

Дина Сидикова (dina@igromania.ru)

Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудюшин, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игromания)

Тел. (095) 231-2365

Тел./факс 231-2364

e-mail журналов: MANIA@IGROMANIA.RU

сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются

талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таким —

обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игromания» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.

Отпечатано в УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art"

Упакован: ООО "Пак-Пресс".

тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игromания», 1998-2004.

Тираж 115.000.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефону редакции.



Две недели перед сдачей июньского номера были совершенно сумасшедшими. Восьмого мая я в составе редакционного десанта отправился в США. 12 часов беспосадочного перелета — и мы в Лос-Анджелесе. После трех дней, проведенных в интенсивных разъездах по Калифорнии, началось то, ради чего мы приехали: крупнейшая в мире игровая выставка Electronic Entertainment Expo или, сокращенно, E3. Море впечатлений, куча новых знакомств, килограмм пресс-релизов, — и вот мы уже в Москве. Последние дни до сдачи журнала были посвящены написанию огромного (в 25 страниц!) материала о выставке, который вы и увидите, перелистнув два десятка страниц. Результат впечатлил нас самих — мы не ожидали, что по E3 окажется столько информации. Теперь она — ваше неотъемлемое достояние. Читайте, внимайте, разглядывайте скриншоты. Это те игры, которыми мы будем жить в ближайший год. Это то, чем мы будем дышать. Это — лучшее из того, что может предложить индустрия. Вас уже охватило жгучее желание поскорее добраться до статьи о E3? Понимаю и поддерживаю: через минуту вы будете там.

Пока мы заканчиваем делать номер, наш сценарист, оператор и режиссер в одном флаконе Антон Логвинов работает над созданием фильма о E3 и о нашей поездке. Судя по объему отснятого материала и планам Антона — получится, как минимум, четвертая часть "Властелина колец" или что-то не менее масштабное. Сейчас, когда вы читаете эти строки, фильм уже дождается вашего внимания на CD/DVD. Но начать я все же рекомендовал бы с репортажа в журнале, напечатанного, само собой, в рубрике "Из первых

рук". Так задумано: текст является своего рода первым актом пьесы, а видео — вторым, завершающим.

Титанический материал о E3 спал все "Центр внимания" (на чем центрировать внимание, если все самые громкие проекты современности собрались в другой рубрике?), хорошенько прижал "Почту", бодро поднял под себя "Железный цех" и, только не смеясь, спрессовал "Юмор", который пришлось уместить на одну страницу вместо традиционных двух.

Зато с точки зрения чисто игровой информации этот номер является образцово-показательным. В обойме рубрики "R&S: Дождались!" — двадцать (!) полных обзоров. Из них минимум пять долгожданных хитов весенне-летнего периода — динамичный, безбашенный Painkiller, суровый Hitman: Contracts, предельно жестокий Manhunt (несмотря на врожденный цинизм, подкрепленный медицинским образованием, я едва смог смотреть на эту игру), интеллектуальный "Периметр" и немного гоночной классики — новая часть Colin McRae Rally. Поклонникам отечественного игромпрома согреть душу "Silent Storm: Часовые" и "Саботаж". Особому вниманию тех, кто всегда интересовался вопросами межполюсного взаимодействия, предлагаются Singles: Flirt up Your Life. Там все не так натурально, как могло быть, но имеющегося может хватить, чтобы восполнить кое-какие проблемы в названной области. У "Ил-2" появилось очередное дополнение, так что пилотам виртуальных истребителей будет чем пополнить свою коллекцию. Наконец, вышла вторая часть непередаваемо красивого и пронзительно-лиричного квеста Syberia. Читатели прекрасного — не проходите мимо.

Напомню, что о новых проектах мы теперь можете узнать не только из журнала, но также и из наших видеонюхостей. Начав работать над этим направлением на предыдущем номере, мы получили массу положительных отзывов. Из чего сделали единственно верный вывод, что направление стоит всячески развивать и поддерживать — чем немедленно и занялись.

И на прощание — новости из дизайнерского цеха: "Почта" приобрела абсолютно новый вид. Мягкие пастельные тона с уходом в синеву великолепно располагают к неторопливой беседе. Правда, на сей раз благодаря E3 она вышла совсем короткой, но от этого не менее содержательной.

Совершенно, все — обещанная минута текста. Упс... Похоже, вы уже там, — на 28-й странице.

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

rod@igromania.ru

ГАЗЕТЫ
ЖУРНАЛЫ

2004

ИЗДАТЕЛЬСТВО

ОАО Агентство
"Роспечать"
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игromания
80289 Игromания + 2 CD
84193 Игromания + DVD

ОАО "Агентство
"Книга-Сервис"

Объединенный каталог
"Пресса России"

38900 Игromания

29166 Игromания + 2 CD
11780 Игromания + DVD

ООО "Межрегиональное
Агентство Подписки"

Каталог "Почта России"

99128 Игromания

99129 Игromания + 2 CD
10860 Игromания + DVD

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

04-12

Новостной меридиан
Даты выхода игр04
12

CD-МАНИЯ

14-26

От редактора 14
Руководства и прохождения 14
ИГРОВАЯ ЗОНА 15
Первая тема компакта: FIFA Football 2004: Российская Премьер-лига 2004 18
Вторая тема компакта: GTA: Vice City: KillerKip's Vice City 20
Демоблок 21
Третья тема компакта: Max Payne 2: Mix Payne 22
Патчи и трейнеры 22
По журналу 23
Софтверный набор 24
Разделы на DVD 24
Первая тема DVD: Quake III Arena: Urban Terror 24
Вторая тема DVD: Dungeon Siege: Yesterhaven 25
Всякое разное 25

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

28-54

Лучшие игры планеты. Путешествие на главную игровую выставку. 28

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

56-67

В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

56-59

Armies of Exigo • Dawn of Fantasy 56
Novadrome • SOLAR 57
Starship Troopers • The Moment of Silence 58
Сталинград 59

В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?

60-67

Juiced 60
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 62
The Fall: Last Days of Gaea 64
Flat Out 66

R&S: ВЕРДИКТ

68-122

Рейтинговая система "R&S: Вердикт" 68
Battle of Troy • Crystal Key 2 69
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos — Yugi The Destiny • Empires:
Dawn of the Modern World • Call of Duty • Рыцари и купцы 70
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 71

ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!

71-122

Райнкиллер: Крещеный кровью 72
Hitman: Contracts 76
Manhunt 80
Периметр 84
Операция Silent Storm: Часовые 88
Desert Rats vs Africa Corps 90
Crusader Kings 92
Sacred (Князь Тьмы) 94
Саботаж 98
Colin McRae Rally 04 100
Syberia 2 104
Singles: Flirt up Your Life 106
Breed 108
Nitro Family 110
Counter-Strike: Condition Zero 112
CSI: Dark Motives 114
Jagged Alliance: Wildfire 116
Druid King 2: Punic Wars 118
War Times 120
Ил-2: Штурмовик - Забытые сражения: Асы войны 122

ИГРА МЕСЯЦА

124-126

Итоги голосования за период с июля 2003 по апрель 2004 124
Во что поиграть в этом месяце • Игровой тотализатор 125
"Игромания" рекомендует 126

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

128-147

Железные новости

128

Теория

Эволюция видеокарт, ч.2 130

Тестирование

Революция от nVidia - GeForce 6800 Ultra 134
Первая оптическая мышь от компании Razer 138

Новинки рынка

Горячие новинки отечественного железного рынка 140

Компьютер в сборке

Игровая станция Taisu Universal 64 от компании Taisu 144

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги 146

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

148-149

"У меня при загрузке Windows появляется ошибка kernel32.dll. Что это за зверь такой, и по каким причинам он может вызывать ошибки?" — Дмитрий Горячев круглосуточно готов оказать вам первую компьютерную помощь

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

150-157

Теория

Пиринговое будущее 150-151

Практика

MP3 и все-все-все 152-154

Софт-экспресс

Полезные новости, полезные советы, easter egg 155

Софтверный набор

Свежатица! 156-157

Полезный софт 157

ИНТЕРНЕТ

158-159

Новости интернета 158

Шесть способов подключиться к интернету 160

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

Adren	22
Against Rome	14
Age of Empires II: The Conquerors	15
Age of Mythology	15
Age of Mythology: The Titans	22
Alex: The Allegator 4	22
Arkanoid	22
Armies of Exigo	56
Battle for Troy	22, 69
Battlefield Vietnam	14
Beyond Divinity	22
Beyond Good and Evil	211
Black & White 2	32
Black 9	06
Blue Vault	05
Breed	22, 108
Brothers in Arms	34
Call of Cthulhu	42
Dark Corners of the Earth	42
Call of Duty	22, 69, 203
Call of Duty: United Offensive	46
Campaign Eckmuhl	22
Castle Strike	14
Celtic Kings: The Punic Wars	210
Chicago 1930	14
Civil War Battles Campaign Franklin	22
Civilization III	06
Clonic	06
Colin McRae Rally 04	100, 219
Conan	22
Counter-Strike	202, 204
Counter-Strike: Condition Zero	112
Crusader Kings	92
Crystal Key 2	69
CSI: Dark Motives	114
Dark Age of Camelot	168
Dawn of Fantasy	56
Desert Rats vs Africa Corps	14, 90
Diablo II: Lord of Destruction	16
Domains II: The Ascension Wars	14
Doom III	33
Dreamfall	30
Druid King 2: Punic Wars	118
Dungeon Keeper	211
Dungeon Keeper 2	211
Dungeon Siege II	43
Dungeon Siege: Legends of Aranna	16
Dungeon Siege: Yesterhaven	25
Eishockey Manager 2005	06
Empire Earth 2	08
Empires: Dawn of the Modern World	69
F.E.A.R.	35
Fallout 3	10
Far Cry	14, 211
FIFA Football 2004	18
Flat Out	67
Gangland	22, 210
Gray Matter	06
GTA: Vice City	16, 20
Half-Life	17
Half-Life 2	29
Half: Combat Evolved	17
Hangman Pro	22
Heroes of Might and Magic II	17
Heroes of Might and Magic III	17
Hidden & Dangerous 2	22
Hitman: Contracts	76, 210
Imperial Glory	06
Impossible Creatures	25
Insect Invasion	25
Irish Online	168
Jack the Ripper	14
Jagged Alliance: Wildfire	116
Journey to the Center of the Earth	14
Juiced	60
Just Slator's Pro Surfer	14
Kriegler	22
Knights of the Temple	22
Laser Squad Nemesis	197
Legacy of Kain: Defiance	14
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	62
Lemonade Tycoon	22
Lineage II: The Chaotic Chronicle	14
Lock On: Modern Air Combat	14
Lord of Realms 3	197
Magic Snake 2	22
Manhunt	22, 80, 210, 211
Max Payne 2	22
The Fall of Max Payne	18, 22, 192
Medal of Honor: Allied Assault	18
Medal of Honor: Pacific Assault	48
Microsoft Train Simulator 2	06
Napoleons: Wagram Campaign	22
Naval Campaigns Guadalcanal	22
Need for Speed: Underground	18
Need for Speed: Underground 2	05
Neverwinter Nights	18
Community Expansion	25
Nitro Family	110
Novadrome	57
Onimusha: Warlords	14
Painkiller	22, 76
Panzer Campaigns 6 Korsun 44	22
Pariah	04
Pax Romana	14
Phelios Abracadabra	22
PlanetSide	168
Pool Paradise	22

Postal 2	19
Praetorians	22
Prince of Persia 2	47
Quake III Arena	24, 203
Railroad Tycoon 3	22
Rainbow Six 3: Raven Shield	19
Redmoon	168
Richochet Lost Worlds	22
Riot Police	14
Rome: Total War	39
Sacred (Князь Тьмы)	22, 94, 110
Saga of Ryuzom	170
Shanghai Street Racer	22
ShellShock: Nam '67	50
Silent Hill 2	211
Silent Hill 4: The Room	40
Sim City 2000	211
Singles: Flirt up Your Life	22, 19
SOLAR	57
Squad Battles Advance of The Reich	22
Star Wars Galaxies	168
Star Wars:	
Jedi Knight — Jedi Academy	204
Star Wars:	
Knights of the Old Republic	19
Star Wars: Knights of the Old	
Republic II — The Sith Lords	50
Star Wars: Republic Commando	36
Starcraft: BroodWar	19
Starship Troopers	57
Sudden Strike Next7	04
SWAT 4	10
Syberia 2	104
The Alamo	22
The Elder Scrolls III: Morrowind	19
The Elder Scrolls: Arena	25
The Fall: Last Days of Gaya	64
The Lord of the Rings:	
Battle for Middle-Earth	31
The Moment of Silence	58
The Movies	37
The Sims	20
The Sims 2	52
The Suffering	38
Tom Clancy's Ghost Recon 2	44
Tom Clancy's Splinter Cell	
Mission Pack	14
Tom Clancy's Splinter Cell 3	52
Tomb Climber	22
TrackMania	25
Tribes: Vengeance	10
Trinity	10
Trop 2.0	176
Two Thrones	14
UFO: Aftermath	20
UFO: Aftershock	06
Unreal Tournament 2003	186
Unreal Tournament 2004	14, 202, 204
Vampires	
The Masquerade - Bloodlines	49, 220
Victoria	14
Vietcong: First Alpha	14
War Times	120
Warcraft III: Reign of Chaos	22
Warcraft III: The Frozen Throne	20, 22
Warhammer 40,000: Dawn of War	45
Wars & Warriors: Joan of Arc	14
WildSnake Pinball Invasion	22
World of Warcraft	168
Worms: Forts Under	04
X2: The Threat	211
Yu-Gi-Oh!	
Power of Chaos — Yugi The Destiny	69
Zuma Deluxe	22
Битва Героев: Падение Империи	197
Великан	06
Власть закона	22
Ил-2 Штурмовик:	
Забывшие сражения	15
Ил-2 Штурмовик —	
Забывшие сражения: Асы войны	122
Как достать соседа 2:	
Адаские каникулы	14
Космические рейнджеры	15
Магия войны: Тень Повелителя	22, 210
Операция Silent Storm	211
Операция Silent Storm: Чужаки	06
Победа мировая	06
Периметр	84
Противостояние (Sudden Strike)	15
Полная труба	14
Рыцари и купцы	69
Саботаж	98
Сталинград	59
Трын-трава	172
Ударная сила	22
Штурм: Западный фронт	197
Мобильные игры	
Boarder Cross	175
Nini Ant	175
Popstar	175
Вспомогательные игры	
AD&D Forgotten Realms	24
Cyberpunk the CCG	212
D&D 3.5	24, 212
d20	24, 212
GURPS	212
Magic The Gathering	24, 212
Астронавты	24, 212
Берсерк	24
Война: Блицкриг	24, 215

Революционный почтовый сервер от Google	164
Интересное в Сети	166
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	168-172
Новости онлайн-игр	168
Saga of Ryuzom	170
Почтовая игра "Трын-трава"	172
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ	174-175
Мобильные новости * Мобильные полезности * Мобильные утилиты	174
Обзоры игр	175
ИГРОСТРОЙ	176-201
ВСКРЫТИЕ	176-182
Trop 2.0. Виртуальный лабиринт	176
МАСТЕРСКАЯ	184-197
Создание объемного мира в Cult3D	184
Создание модели для Unreal Tournament 2003, ч.3	186
Создание уровней для Max Payne 2, ч.4	192
Мастерская: Игровые редакторы	197
Laser Squad Nemesis • Lord of Realms 3 • Битва Героев:	
Падение Империи • Штурм: Западный фронт	197
САМОПАЛ	198-201
Энциклопедия третьего измерения, ч.3	198
DEATHMATCH	202-204
Unreal Tournament 2004 • Counter-Strike	202
DEATHMATCH: DEATHZONE	203-204
Call of Duty • Quake III Arena	203
Star Wars: Jedi Knight — Jedi	
Academy • Counter-Strike • Unreal Tournament 2004	204
КИБЕРСПОРТ	206-208
Вести с полей	206
Репортаж: АСОН4 Russia — Deadman едет покорять мир	208
КОДЕКС	210-211
Стандартные коды • Читательские пасхалки	210
Шестнадцатеричные коды • Игровые	
ресурсы • Классика • Easter Eggs	211
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	212-215
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	212
Астронавты	214
Война: Блицкриг	215
ПОЧТА "ИГРОМАНИИ"	216-217
О субъективности, Чернобыле и количестве страниц в "Игромании"	216
ЮМОР	218
Крылатые фразы	218
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	220, 223-224
Тест №46. Игропад	220
Скритурсы №6. Июнь • Подведение	
итога за №4/2003, Участие в конкурсах	223
КАЛЕНДАРЬ	221-222
Colin McRae Rally 04	219
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	220
МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"	
Sacred (Князь тьмы)	
Саботаж	
НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"	
Colin McRae Rally 04	
Sacred (Князь тьмы)	
Hitman: Contracts	
"Осторожно! Злой геймер!"	
РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"	
Обложка:	
Asustek	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
Atlantic Computers	4-я обложка
В номере:	
1С	13, 75, 87, 97, 103, 113, 115, 117, 119, 127, 173
Автоматизация Софт	31
Акелла	05, 57, 09, 15, 17, 19
Бука	27, 79, 111
Интернет Центр VIKAWEB	21
Операция Silent Storm	219
Лаборатория Касперского	163
ЛКИ	155
Мир фантастики	157
Новый Диск	83, 123
Представительство	
Лейпцигской ярмарки в РФ	11
Руссобит-М	55, 109, 121, 165
Саргона	213
Технолог	23
Элиас Телеком	159
Boston PC	131, 143
Creative Labs Sp. z o.o.	35
Exciland	133
Imcomex	81, 85
NAK Microwave	183
New Media Generation	101
Playmobile	205
RRС	137
Solvatelekom	145
ULTRA Computers	51
WCG	209
Zenon N.S.P.	169





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ |
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | СЛУХИ

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Червивая машина времени

АНОНСЫ



Worms: Forts Under Siege

Крепитесь, жалкие людишки! Совсем скоро нашу с вами голубенькую планету завоюют армии Боевых Червей, выведением которых уже десять лет нелегально занимается мерзкая конторка Team17 Software. До Судного Дня осталось совсем мало времени. Не так давно "команда 17" вместе со своим главным спонсором — компанией SEGA Europe — анонсировали проект Worms: Forts Under Siege. На этот раз Боевых Червей запишут в машину времени и отправят в прошлое — переигрывать на свой лад знаменитые истори-

ческие сражения. Командование вооруженными генетическими потомками "первичноротых беспозвоночных" возложат на плечи наивных геймеров, которые будут менять нашу с вами историю, направляя ее в наиболее выгодное Team17 русло. Для успешного осуществления этого Злодейского Плана разработчики заложили в Worms: Forts Under Siege огромное количество новых карт, миссий, оружия и прочих инноваций.

Начало изменения истории запланировано на осень 2004 года от Р.Х. ▶

Противостояние Next

АНОНСЫ



Sudden Strike Next7

Рбятам из компании Fireglow становится все сложнее противостоять истории Второй

мировой войны, которая, как известно, одна — в отличие от огромного количества частей

СРОЧНО В НОМЕР

Выставка игрового безумия



Друзья! Как вы, возможно, уже заметили, в нынешнем "Новостном меридиане" не так уж и много анонсов новых игр. Редакция убедительно просит вас не впадать по этому поводу в панику и не хвататься за валидол, а рекомендует внимательно изучить рубрику "Из первых рук", где вас ждет, без преувеличения, ГИГАНТСКИЙ репортаж из Лос-Анджелеса с выставки E3, на которой было анонсировано изрядное количество новых проектов. Собственно, как только покончите с "Меридианом" — немедленно туда! ▶

Вылечить за 16 часов

АНОНСЫ



Студия Digital Extremes сообщает, что работы над упомянутым нами в прошлом номере экшене Pariah в самом разгаре. С причала номер 5 вот-вот отправляют на готовность зашвырнуть на землю терпящий бедствие транспортник с доктором Джеком Мейсоном на борту. Сразу после катастрофы щедрые разработчики выдадут нашему герою боевую подругу Карину, вирус, обитающий в крови Карины, и шестнадцать часов времени на то, чтобы найти спасение от смертельно опасной болезни. Ну а если не получится? Что ж, значит, следом за Джеком на планету полетит куда более действенное лекарство — ядерная бомба, которая "вылечит" всех, не разбирая.

Запуск таймера, отсчитывающего злополучные 16 часов, запланирован уже на этот год. ▶

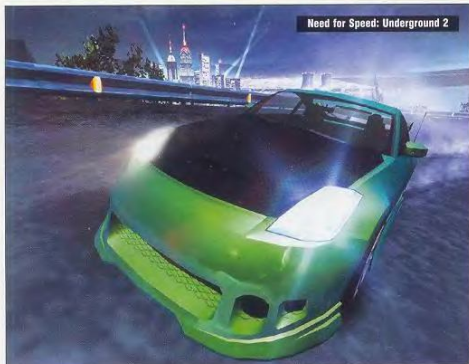
Sudden Strike. Поэтому, как ни крути, а выдумывать новшества становится все сложнее. Вот и пришлось питерским разработчикам при создании проекта под рабочим названием Sudden Strike Next7 обратиться к святым святым любой игры — графике. И, стоит сказать, получилось просто замечательно. Новый, полностью трехмерный графический движок играючи рисует

потрясающие воображение милитаристические пейзажи. На остальных фронтах у Fireglow также все в порядке: помимо тотального улучшения всего и вся запланированы повышение масштабовности геймплея и организация морских сражений.

Начало противостояния геймерских глаз с рисуемой на мониторах красотой запланировано на 2005 год. ▶

Подполье-2

АНОНСЫ



Игрогигант **Electronic Arts** официально анонсировал продолжение симулятора ночного кошмара сотрудника ГИБДД — гоночную игру **Need for Speed: Underground 2**. В ней нам предстоит стать незаконопослушным жителем неназванного городка из пяти районов и, косясь по нему на своем автомобиле, принимать участие в уличных гонках и изучать незаконопослушный сюжет. Разработкой проекта занимается канадская студия EA.

Больше официальных подробностей по игре пока нет, но за несколько дней до анонса сотрудники одного из западных фан-сайтов игры в рамках экспе-

римента по выявлению наиболее боеспособного сотрудника EA проинтервьюировали **Скотта Нильсена** — помощника продюсера игры. Словоохотливый дядечка рассказал внимательно конспектировавшим его речи немцам о том, что в игре будет значительно улучшена физика и даже появится модель повреждений. В списке минорных нововведений оказались: расширенные возможности тюнинга машин, возможность записывать звезды и spectator-режим в многопользовательских баталиях.

Начало веселых стартов запланировано уже на осень этого года. ▶

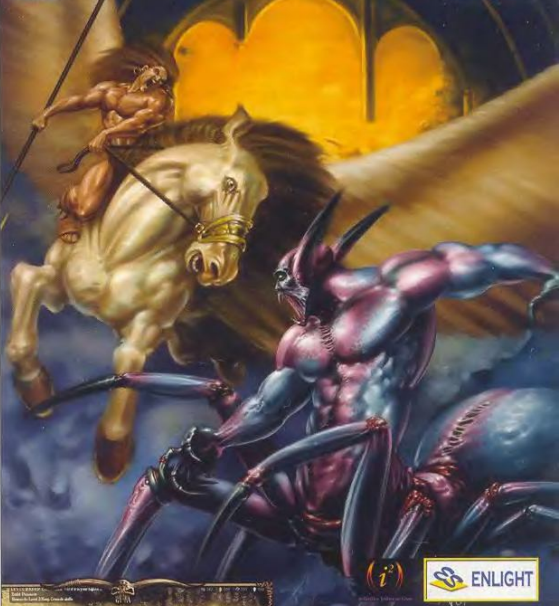
За голубое небо!

АНОНСЫ



В то время как в Новистране один за другим происходят государственные перевороты, а где-то на островах в Тихом океане уже почти все готово для приема первой партии убер-злодеев, сотрудники студии **Elixir Studios** совсем неожиданно для себя открыли для себя новую форму Зла. Имя ей — инопланетяне. Эти злобные человечки шести видов, перемыв всю бабушкину капусту, нагло пробрались огородами и оккупировали програм-

матическую организацию, сотрудникам которой предстоит выследить и уничтожить злобных инопланетян. При этом, по прикидкам "Эликсиров", для полной стерилизации Blue Vault будет достаточно порядка 30 миссий. Их проведение, а также руководство базой, тренировку сотрудников и прочие бытовые заботы, разумеется, взыскать на хрупкие плечи игроков. Начало охоты за инопланетянами запланировано на конец 2005 года. ▶

WARLORDS
BATTLECRY III

героев и заклинаний а также шести видов драконов. Warlords Battlecry III обещает стать одной из самых масштабных игр в истории жанра!

Новые заклинания и магические предметы: более 130 заклинаний в 13 сферах магии.



В новой игре популярнейшей стратегической серии вас ждут полные опасностей приключения на просторах таинственного континента Кешан, населенного эмееподобными существами. Мир игры расширился за счет пяти новых рас, множества



16 различных рас, 28 уникальных классов;

Огромный мир: скалы с реками лавы, джунгли, руины и глубокие таинственные подземелья;

Многочисленные нейтральные юниты самостоятельно передвигаются по карте, представляя угрозу и для игрока, и для его противников.

www.akella.com

© 2004 "Akella", © 2004 "Enlight", © 2004 "Infinite Interactive"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
иры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Akella



СРОЧНО В НОМЕР

Признаемся честно: коллектив "Игромании" дружно "закошил" почти все лекции, читавшиеся сотрудниками Strategy First на посвященном Jagged Alliance 3 форуму. Вместо этого мы, переведя уши-радары в боевое положение, дружно сидели в засаде возле офиса компании "МисТ ленд — ЮГ", чьи заигрывания с канадским издателем в свете последних событий стали выглядеть весьма подозрительно. И вот что нам удалось уловить в свои сети.

Итак, Strategy First с недавних пор является издателем двух тактических проектов от "МиТов" (защелочившая нами пару номеров назад "Власть закона" и перспективный спецназ-сим "АЛЬФА антитеррор") и весьма довольна сотрудничеством с зеленоградской компанией. Одновременно с этим в зашифке у канадцев нашлись права на Jagged Alliance — игру-легенду, одно упоминание о которой вызывает священный трепет у любого поклонника пошлагой тактики. Логика Strategy First проста: "МиСты" за последние годы подотерли в создании тактических игр, так что пуск и займутся полезным для общечеловеческого делом — возрождением легендарной серии. Благо ответственная за рождение Jagged Alliance на свет Sir-Tech уже давно испустила дух, а других достойных кандидатов на горизонте не маячит. Сказано — сделано. По нашим данным, сейчас запланирована разработка аж двух проектов во вселенной Jagged Alliance. Первый из них — Jagged Alliance 3D (название рабочее) — будет чем-то вроде "раскачки" для разработчиков. Доработанный движок от "Власти закона", помиссионная кампания "про борьбу с терроризмом" — ничего сложного, как мы видим. Зато и времени на разработку уйдет не больше полутора лет. Параллельно начнется и разработка Jagged Alliance 3 — проекта куда более серьезного и ресурсоемкого. В нем мы уже увидим полностью нелинейную кампанию, в которую разработчики планируют добавить "систему сил", аналогичную примененной в той же "Власти закона". Графика шагнет на несколько ступенек вверх, а общее количество новаций будет достаточным для того, чтобы оправдать как минимум трехлетний срок разработки.

Ну а потом... Планов у Strategy First и "МиСТ ленд — ЮГ" хватает, со временем мы о них вам расскажем. Пока же не забывайте, что даже те слова, которые вы только что прочитали, являются не больше чем слухами. Пусть и полученными из очень достоверного источника.

Коммандос-переростки

АНОНСЫ

Похоже, сотрудники Pyro Studios открыли ген, ответственный за рост компьютерных игр. Результатом применения этого открытия на практике стало то, что вместо вполне себе компактных Commandos, разработкой которых студия занималась все последние годы, уродился проект-переросток под названием Imperial Glory. Характеристики этого игроакселератора впечатляют. XIX век, состоящая из 55 провинций и 29 морских регионов Европа и пять доступных для управления великих держав — Франция, Россия, Великобритания, Австро-Венгрия и Пруссия. Ну и геймплей под стать, разумеется: развиваем свою страну, движемся вперед по дереву технологий, пудрим мозги коллегам на политической арене, проворачиваем торговые сделки и, само



собой, всеми силами стремимся завоевать господство в регионе. Плюс добавленные для пушего веса многопользовательский режим и мощный 3D-движок.

Выход проекта из девелоперского инкубатора на свободный, черт возьми, рынок, запланирован на первую половину 2005 года. ▶

Мочи длинноногих!

АНОНСЫ



"Да здравствует равенство полов!" — выкрикивают хором сотрудники питерской компании "МАДия" и анонсируют первый в мире... женоненавистнический экшен под названием "Белиан". "Долой мутировавших узурпаторов!" — кричит сценарист проекта и тут же придумывает историю про жестоких женщин-мутантов с планеты Велиан, которые довели мужчин до полурастительного состояния и теперь развлекают себя ковырянием в генах бывших мужей и братьев. "Скажем НЕТ генетическим экспериментам над мужчинами!" — это уже надпись с борта одного из транспортных кораблей Галактической Федерации, везших на Велиан внушительное количество десантников, призванных восстановить вселенскую справедливость и показать зарвавшимся дамам их место. "Мы вас всех очень любим, зайчики! Бросайте оружие и идите с поднятыми руками в сторону ближайшей биофабрики! Чмок-чмок!" — по словам уцелевших, фразы примерно такого содержания выкрикивали озверевшие феминки во время разгрома и пленения десанта. "Дашь демократию на Веллиане!" — выкрикивают правители Федерации и, призвав всех, кто еще способен держать в руках компьютерную мышку, отправляют милым дамочкам на радость tuturor партию десантников. "Да здравствуют равные избирательные права!" — выкрикивают геймдизайнеры и, в поддержку своей платформы, обещают всем, кто пойдет в десантники, огромный ассортимент оружия и возможность носить бронескафандр.

"Отстоим мужское достоинство!" — вновь выкрикивают хором сотрудники "МАДия" и называют дату начала операции. Держитесь, пропахшие духами шамкадовки! Уже в декабре этого года мы вам покажем, где раки зимуют! ▶



Одной строкой...

Компания Microsoft закрыла проект Microsoft Train Simulator 2.

Издательство THQ приобрело игровую студию Relic Entertainment.

Студия Plutonium Games на неопределенный срок приостановила работу над весьма многообещающим игроуасиком Cleric.

Компания Taldren приостановила работы над проектом Black 9.

Студия ALTAR Interactive анонсировала UFO: Aftershock — продолжение UFO: Aftermath.

Анонсирован новый проект на нестареющем движке "Блицрига" — стратегия "Первая мировая" от студии Dark Fox.

JoWood планирует выпустить хоккейный менеджер под названием Eishockey Manager 2005.

Издатель DreamCatcher объявил о закрытии квеста Gray Matter, разрабатываемого компанией Oberon Media.

Пополнение в их рядах

ИНДУСТРИЯ

Апрель сего года ознаменовался началом призыва не только в ряды российской армии, но еще и в ряды западных разработчиков и издателей — открытия такого количества игрокмпаний одновременно мировая общественность еще не ведала.

Открывает наш список новое британское издательство **Dusk2Dawn**, возглавляемое **Нейлом Коттоном**. Выкрикивая громкие лозунги, среди которых

форму, эта компания планирует одарить персональным вагоном прятников всех обратившихся к ним разработчиков "мамышей", которым еще совсем недавно перепали только крохи с барского стола.

Пополнились и ряды потенциальных клиентов двух вышеуказанных издательств. Так, новорожденная студия-разработчик **Mnemonic**, во главе которой встал **Ганс Ольсен**, уже в самое ближайшее время планирует по-

радовать нас проектами как для PC, так и для консолей. Вторая новорожденная компания — **Wideload Games** — собирается удивить всех нас и не только нас

первым делом оригинальной концепцией разработки игр. По их технологии планируется, что "базу" проекта будет делать сама компания, а вот финальной доводкой займутся сторонние команды. Насколько удачной окажется такая стратегия, все мы и не только мы узнаем уже в 2005 году, когда на рынок выкатится первая игра от **Wideload Games**, сделанная, кстати, на движке **Halo**.

Впрочем, следует отметить, что ситуация на девелоперском фронте все-таки не столь благополучна, как на издательском. За прошедшие полтора месяца в страну мертвых убыли: **Sick Puppies** (**Ghost Master**), **Impressions Games** (серия **Lords of the Realm**, **Pharaon**, **Caesar** и т. д.) и **Papyrus** (серия **NASCAR Racing**). ►

Тысячи Алексов Ди

СПЛУХИ

PR-отдел издательства **Eidos Interactive** в последние месяцы изрыгает из себя такое количество новостей, что для их хранения нам в редакции даже пришлось организовать отдельный электронный ящик. Читать его содержимое интересно, полезно и занимательно. Вот, к примеру, вести о том, что в 2005 году выйдут **Hitman 4: Blood Money** и **Commandos 4**. Не ждали? Да нет, ждали, догадывались. А вот вам еще килограмм информации для размышлений: **Ion Storm** покинули братья **Харви** и **Сэм Смит**, являющиеся соответ-

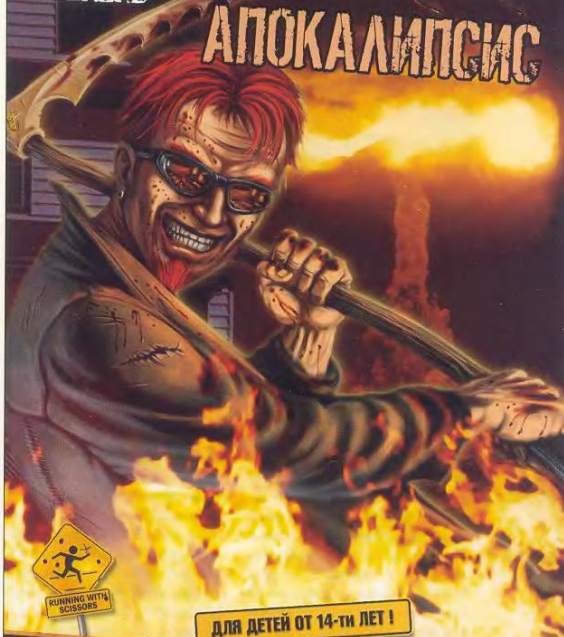
ственно ведущими дизайнерами **Deus Ex: Invisible War** и **Thief: Deadly Shadows**. Хм. Интересно почему? Сейчас поищем. Ага, вот, среди слухов нашлась подходящая новость. Бабушки на скамеечке говорят, что за разработку третьей части **Deus Ex** отвечает компания **Crystal Dynamics**, а сам проект будет даже не аркадой или детской головоломкой, а отстойным многопользовательским консольным экшеном.

Ха-а-арви! Рэ-э-энди! Подождите! Я тоже хочу принять участие в вашей акции протеста! ►

POSTAL 2

АПОКАЛИПСИС

APCALYPSE WEEKEND



ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 14-ти ЛЕТ!



оружия ему предстоит убить всех тех, кто он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь — безумие

Этот сумасшедший адд-он продолжит сюжет оригинального **Postal 2**, добавляя в жизнь Почтового Чужака еще два дня — субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов



Деятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором.

Ряд новых персонажей, а также старые знакомые — **Гари Коулман** и **Postal Babe**.

Уникальные виды оружия, в том числе мечте-бумеранг, отрубавшее противникам ноги и возвращавшееся в руки владельца.



www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Времена года

АНОНСЫ



Весной мы вновь встретимся с 14 цивилизациями, развивающимися на протяжении 10 тысяч лет. Мы познакомимся с огромным списком доступных им новых юнитов и приступим к выполнению одной из трех сюжетных кампаний. С наступлением лета мы познаем всю легкость местного интерфейса и наконец-то разберемся со значительно переработанной экономической системой, которая отныне позволяет вытворять даже такие замысловатые культы, как конвертация принадлежащих игроку городов в деньги. Осенью, когда прохождении кампании будет уже в самом разгаре, неожиданно покажет зубки новый искусственный интеллект, умеющий адаптиро-

ваться к действиям игрока и всегда готовый подложить ему свинью в виде хитрого и неожиданного тактического хода. Наконец, зиму мы проведем в многопользовательских баталиях, отметив множество новых необычных режимов и специальный интерфейс, помогающий игрокам-союзникам координировать свои действия.

Ну а потом снова настанет весна. Весна 2005 года, когда в магазинах появятся вторая часть игры **Empire Earth**, несущая в авоське огромное количество дополнений и улучшений к полюбишемуся многим игровому процессу. Среди них, как вы, наверное, уже догадались, будет и динамическая смена времен года.

Дети подземелья

АНОНСЫ

Значительное подорожание полезных ископаемых, являющееся одной из основных экономических тенденций последних лет, похоже, повлияло и на разработчиков RTS.

Вслед за разработавшей ее в августе **Armies of Exigo** компанией **Black Hole Games** в забой решили отправиться создатели **Liquid Entertainment**. Их лица покрыты грязью, с них в тридцать три реки стекает пот, они устают. Но про нее — новую RTS, основанную на правилах **Dungeons & Dragons 3.5**, — они рассказывают охотно. Да, сражения в подземельях, которые уже давно стали для сотрудников компании вторым домом, будут. Однако это отнюдь не единственная «фишка», получившая прописку при дворе новой игры. Так, пыль по подземельям, равно как и по поверхности, будут разгонять не отдельные маловменяемые юниты, а подчиненные командирам отряды. Это освободит игрока от

возни с подопечными и позволит уделять куда больше времени изучению новой концепции строительства. Согласно ей, для возведения базы отныне отводится строго ограниченное количество места. При этом здания в игре, будучи расположенными в опре-

деленных комбинациях, начнут усиливать друг друга. Все это непременно заставит игрока регулярно производить новые слова в градостроительстве, выдумывая порой самые невероятные варианты планировки базы.

Про сюжет игры пока известно только то, что действие его развернется в **Эберроне** — экзотической игровой вселенной, совместившей в себе магию и технологию. Еще меньше мы пока знаем о названии игры — не говорят вредные разработчики о том, как звать-величать их новое детище. Впрочем, ближе к назначенному на следующий год выходу игры им это сделать все равно придется. ▀



А не ограбить ли нам “Электроников”?

ИНДУСТРИЯ

“Игромания” продолжает давать наводки любителям пограбить игровые компании. На этот раз наш глаз-ватерпас забрался в финансовые документы **Electronic Arts**, а потом, урвав фигурировавшие там цифры, полез на лоб. Ибо в 2004 финансовом году компания достигла невиданных вершин в раскручивании своих клиентов и получила в

итоге 2,96 миллиарда долларов дохода, что на 19% больше, чем годом ранее. Прибыль компании выросла еще больше — на 82% — и составила 577 миллионов долларов. Отдельно следует отметить 2,4 миллиарда денежных резервов, которые запасливые “Электроники” умудрились скопить за последние годы.

Предметами особой гордости **Electronic Arts** стали игры, разошедшиеся по миру тиражом в 5 и более миллионов экземпляров. Всего таких счастливиц шесть: **The Sims**, **Need for Speed**, **Medal of Honor**, **FIFA Soccer**, **The Lord of the Rings** и **Madden NFL Football**. ▀

Любители гамбургеров на тропе войны

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА



За “Макдональдс” — всех поруги!

Титул “персонаж месяца” на этот раз получает Рональд Макдональд — размазанный клоун, встречающий нас в каждом ресторане “Макдональдс”. Пару лет назад одна из ксерокопий нашего героя, обитавшая в городе Биллингс, штат Монтана, была похищена злодеями, расписана всякими неприличными надписями и повешена на дереве. Подозрения сразу пали на фанатов одной из компаний, конкурирующих с “Макдональдс”. Бедолага Рональд же стал первой жертвой войны между сетями

быстрого питания. И, по мнению компании **Amped Labs**, жертва эта далеко не последняя. Так, по их прогнозам, уже к 2033 году на рынке в смертельной схватке сойдутся две крупнейших гамбургерокормительных компании — **McBozo** и **Burger Clown**. Причем борются за клиентские деньги они не с помощью рекламы и различных PR-мероприятий, а с помощью диверсионных отрядов, набранных из вооруженных сотрудников компаний. Бойцом одного из таких отрядов предстоит стать и любому поже-

лавшему сыграть в разработываемый **Amped Labs** многопользовательский экшен **Burger Wars**. Впрочем, если отбросить гамбургерно-чизбургерную атрибутику, то окажется, что удивлять народ этой игре больше и нечем. Все вполне традиционно: привычные всем сетевые режимы, 128 игроков, забавное оружие и далее по известному всем списку. Но вот возможность собственными руками устроить армагеддон на территории фастфуд-ресторана — это нечто, леди и джентльмены. ▀

Им осталось всего пять лет

ЛЮДИ

Любимые нами бездельники из **Интернациональной ассоциации разработчиков игр (IGDA)** отвлечлись от раздирания пингвинов японцам (см. подробности в нашем позавчерашнем выпуске) и удумали провести исследование качества жизни людей, занятых в работе над играми. Провели. Ужаснулись. Вместе с нами. Ибо вместо качества вышла сплошная, черт возьми, антисанитария. Стресс на бессоннице сидит и синдромом хронической усталости погоняет. Так, рабочая неделя почти половины опрошенных в рамках исследования разработчиков длится более 65 часов (нормой в большинстве развитых стран принято считать 40 часов). При этом полагающиеся, по идее, сверхурочные получают только 48% опрошенных, остальным же приходится довольствоваться стрессом. Поэтому нет ничего странного в том, что 34% опрошенных собираются сменить из индустрии уже через пять лет, а еще 51% планирует сделать то же самое в течение десяти лет.

Ну а подтверждением верности выводов, сделанных IGDA, может стать недавний уход **Джона Ричителло** — президента **Electronics Arts** — с занимаемой им должности. Он проработал в игрогиганте всего шесть лет. ■

IT-Week 2004

СОБЫТИЯ



Толпы читателей осаждают стенд "Игромания".

В апреле в московском **"Экспоцентре"** прошла крупнейшая компьютерная выставка России — **IT-Week 2004**, ранее носившая название **"Комтек"**. Под этим именем выставка известна многим российским компьютерщикам, для которых ежегодный поход на "Комтек" стал своеобразной традицией.

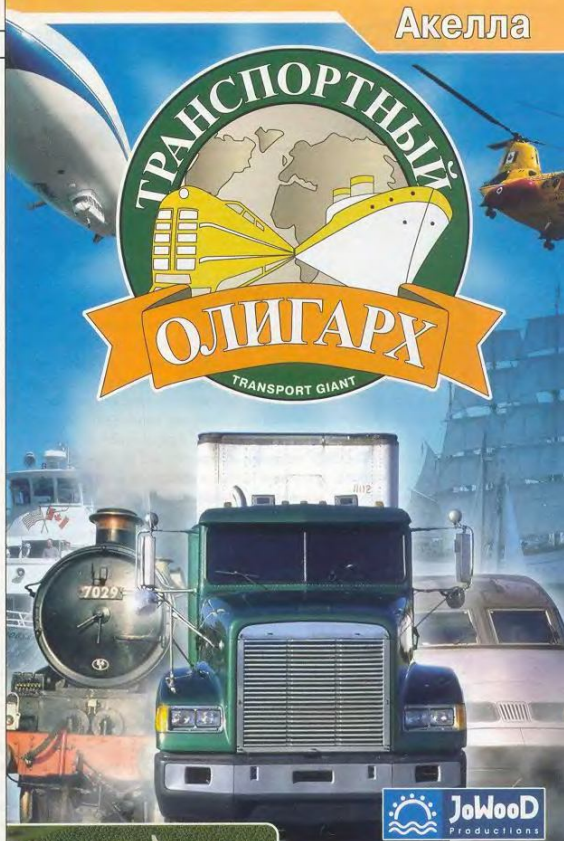
Естественно, редакция **"Игромании"** никак не могла пройти мимо этого события. На стенде нашего издательского дома посетители с большим удовольствием общались и фотографировались с сотрудниками редакции, а все, кто покупал журналы, получали в подарок фирменные сувениры.

Уже по сложившейся традиции на стенде прошли розыгрыши игр и призов от компаний: игры нам предоставили **"Акелла"**, **"Бука"** и **"Руссобит-М"**; словари, игры, электронные энциклопедии — **"ИДДК"**; микрофоны, пульта, наушники — **"Пирит"**; телефоны и интернет-карточки — **"Элвис-Телеком"**; цифровую каме-

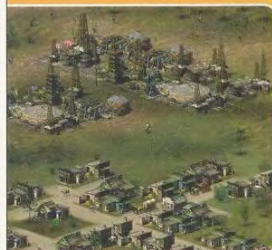
ру — **Icomplex**; клавиатуры и мыши — **A4tech** и **Defender**; коврик для мышек и флэш-карты — **Digitex**, факс-модемы — **RRC**; джойстики, колонки, наушники, mp3-плеер — **Talsu**; а отличный ноутбук — компания **Force Computers (www.forcecomp.ru)**.

Стоит сказать, что на выставке было немало интересных стендов. Как обычно, особенно отличились любимая народом **1С**, которая устроила настоящее шоу с участием переодетых моделей, и компания **Aigo**, которая демонстрировала на выставке уникальный флэш-брелок с устройством распознавания отпечатков пальцев.

Но в целом, по окончании **IT-Week** мы сделали один (для кого-то грустный, а для кого-то — наоборот) вывод о том, что с каждым годом из выставки новинок и высоких технологий "Комтек" все больше превращается в ежегодное место тусовки специалистов индустрии и средство продвижения на российский рынок уже давно вышедших продуктов. ■



твой фирмы в 1850-м и заканчиваете уже в двадцать первом веке — под вашим умелым руководством компания может стать лидером грузовых и пассажирских перевозок наших дней!



Середина XIX века — эпоха стремительного развития промышленности и торговли, время роста городов и массового образования фабрик и мануфактур. Вы начинаете игру руководителем маленькой транспор-



- Два массивных сценария и огромное количество отдельных миссий для Европы и США.
- Более 130-ти транспортных средств, начиная от паровозов и заканчивая вертолетами.
- Подробный контроль маршрутов и графиков перевозок.
- Реалистичная экономика.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "JoWood Productions"

Все права защищены. Нелегальное копирование производится

игры с доставкой www.cdgames.ru

оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com

представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Постапокалипсис завтра

СЛУХИ



Не прошло и нескольких недель с момента обнадёживающего заявления **Interplay** о намерениях выпустить таки **Fallout 3** (не ту закрытую недоделку, скриншот которой сопровождает данную новость, а абсолютно новый, разработанный сторонней компанией проект), а у нас уже появился повод подантазировать насчет того, как, возможно, этот постапокалипсис-шедевр будет выглядеть. Итак, напрягите воображение и представьте себе сорванный амбарный замок, табличку "CLOSED" на двери и бесконечные пещеры пустынных офисных коридоров, в глубине которых голодные разработчики-мутанты скрываются от закованных в поверармор судебных приставов. Да, господа, это — полный **Fallout**. Причем действие его развернется, скорее всего, в офисе самой **Interplay**, у которой, по последним данным, возникли очень серьезные финансовые проблемы. По подворотням, правда, ходят слухи про некий неназванный банк, который якобы обещал помочь. Так что вся надежда на ростовщиков. Подкинут сейф с бутылочными крышками — будет нам **Fallout 3** и много других игр. Ну а если не подкинут, то в постапокалиптическую пучину погрузится сама компания. ►

SWAT возвращается

АНОНСЫ



Всего месяц назад на страницах "Новостной меридиана" мы рассказывали вам о жестоком убийстве проекта **SWAT: Urban Justice**, совершенном **Vivendi Universal Games**. Тогда, воткнув по ритуальному ножу в каждый из пятнадцати погонов среднестатистической игровой модели, озверевший игровый издатель пообещал раскрыть подробности о дальнейшей судьбе сериала уже этим летом. И вот он сделал обещанное, причем даже раньше срока. Так что если все пойдет по плану, то уже в начале 2005 года нам предстоит закурывать цветы и встречать **SWAT 4** — новый симулятор американского полицейского спецназа, разрабатываемый компанией **Irrational Games**. В проекте нет даже и намеков на родство с убийственным уродем: никакой вам "упрощенности" — разработчики очень тщательно подходят к переносу реалий спецназовской жизни в игру. Миссии, скопированные с реальных аналогов, оружие и экипировка, аналогичные арсеналу настоящего **SWAT'a**, солидная баллистическая модель — сразу видно, что виртуальные спецназовцы во всем стараются походить на своих "больших" коллег. Ну а на десерт предлагают свежие версии движков **Unreal Engine** и **Havok**, плюс многопользовательский режим с возможностью совместного прохождения игры. Куда там **Urban Justice** с ее солидным набором "упрощений" и графикой из каменного века! ►

Кибердивизионы идут в бой

ИНТЕРЕСНОСТИ



В США сотрудники **Федерального Бюро Расследований (FBI)** не так давно задались вопросом, важность которого для безопасности нации не вызывает сомнений. Воп-

рос сей гласит: "А что будет, если отборный кибердивизион натравит на пират-

тов?" Сказано — сделано! За неимением машины времени для эксперимента решено было использовать пиратов компьютерных, а супротив них выставить "**Cyber Division**" — подразделение **ФБР**, которое по удивительному стечению обстоятельств как раз и призвано заниматься борьбой с компьютерным пиратством. Оказавшись спущенными с цепи, бойцы кибердивизиона миглом сориентировались на местности

и навели шороху сразу в 27 штатах своего родного государства. Затем, войдя в раж, они одним махом форсировали Атлантический океан и принялись гонять пиратов в Европе. К месту базирования кибердивизион вернулся через 24 часа после начала операции и доставил с собой около 100 подозреваемых в пиратстве личностей и более 200 компьютеров с контрафактной продукцией. ►

Абсолютно безвозмездно!

ИНТЕРЕСНОСТИ



ромные рекламные модули читатели журнала регулярно путают с обычными постерами, решило в рамках PR-кампании будущего экшена **Tribes: Vengeance** начать безвозмездную раздачу всех его предшественников: **Starsiege**, **Tribes** и **Tribes 2**.

Также поискать дармовщинки можно и на сайте издателя **Bethesda Softworks**, где ныне с конфетти, частушками и фейерверками отмечают десятый день рождения игры **The Elder Scrolls: Arena**, ставшей прародителем вселенной, в которой создано немало замечательных игр, в том числе и любимая нами **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Ныне виновнику торжества раздадут совершенно бесплатно. Только запомните, что десять лет — весьма почтенный для игр возраст. Так что к общению с **The Elder Scrolls: Arena** нужно подходить деликатно, а не то старушка помрет и не запустится. ►

Trinity: перезагрузка

АНОНСЫ



Здравствуй, **Trinity**, наша любимая постапокалиптическая доча. Это мы, твои мамы и папы из **Ground Zero Team**. Мы с новостями пришли. Во-первых, доченька, тебе придется похудеть. На разработку собственного графического движка у нас не хватило пороку, а на лицензирование сторонней коммерческой разработки — вестимо, денег. Так что будем осваивать безвозмездный движок **OGRE**. Ты только не волнуйся, ничего страшного не случилось. Посидишь чуток на полигональной диете да от особо сочных спецэффектов откажешься — и все! Ну, разве что имя еще сменишь. А то тут товарищи из издательства **White Wolf Publishing** заявляют, что девушка с таким же, как у тебя, именем является чуть ли не главной героиней не то книги какой известной, не то комикса популярного. Врут, конечно. Однако адвокаты у них получатся будут.

Но ты, доча, не расстраивайся только. Главное, что до релиза доживешь. Мы пока, правда, с датой не определились, да и спон... издателя толкового не подыскали. Но всему свое время! ►



Российский образовательный форум

26 апреля в московском выставочном комплексе "Сокольники" стартовал "Российский образовательный форум 2004". Он объединил шесть международных специализированных выставок: "Школа-2004", Nedtex-2004, FORED-2004, EDS-2004, EDTRAVEL-2004, и Midek-2004.

Мы, как истинные приверженцы развивающих и обучающих компьютерных игр, не могли пропустить столь значимое событие и устроили большой стенд на выставке.

Все четыре дня на стенде разыгрывались призы, за которые

мы сердечно благодарим компании "Альфа-книга", "Азбука", "Акелла", "Бука", "Руссобит-М", "ИДДК", развлекательный центр "Киноплеск", Nescafe-IMAX, "Союз-видео" за предоставленные кассеты с фильмами ВВС, "Элвис-Телеком", A4tech, Defender, Digitex, Icomplex, Taisu, Creative, RRC. Отдельную благодарность хотелось бы выразить компании Force Computers (www.forcecomp.ru) за предоставленный ноутбук, на котором в течение всей выставки крутились наши видеоролики.



Поклонники "Игромании" всех возрастов и профессий.

Многие захотели испытать удачу и принять участие в нашей лотерее, и, несмотря на большое число участников, призы достались всем, кто заполнил заветный квиток. Также на стенде происходила распродажа журналов по необычайно низким ценам, а также раздача сувениров и автографов.

Среди поклонников "Игромании" мы с удивлением обнаружили модели, курсантов вооруженных сил, милиционеров, юных спасателей, учителей и даже директоров школ. Причем географическая принадлежность наших читателей была самой разнообразной.

"Российский образовательный форум" отличался крайне насыщенной выставочной программой. В рамках "Форума" прошли конкурсы, открытые уроки, олимпиады и шахматные турниры, показы мод и так далее и тому подобное...

Вывод из всего увиденного и услышанного на "Форуме" можно сделать только один — интернет, компьютеры, информационные технологии, обучающие игры и программы прочно входят в обиход образовательных систем, и в скором будущем без них сложно будет представить школу, колледж, университет и даже детский сад.

Игроград

СОБЫТИЯ



Официальные мероприятия "Игрограда" проходили в Торгово-промышленной палате Украины.

С 15 по 17 апреля в Киеве прошел 2-й международный фестиваль компьютерных игр "Игроград". В этот раз организаторы (издательский дом "Мой компьютер") решились на оригинальный шаг — и совместили ярмарку с... международной Ассамблее фантастики "Портал 2004" (подробности об Ассамблее см. в июльском номере журнала "Мир фантастики").

Надо сказать, идея организаторов пришлась ко двору. Если фантасты часто используют в своих книгах миры, антураж или хотя бы героев компьютерных игр, то обратный процесс практически не заметен. Правда, с недавних пор ситуация начала меняться. Скажем, писатель Алексей Бессонов выступил в роли консультанта по вооружению в проекте компании CrazyHouse — "Т72: Балканы в огне", а многоликий Александр Зорич поработал сценаристом и военным консультантом в игре "В тылу врага".

Организаторы дали участникам Фестиваля неплохую возможность оценить творческий и культурный потенциал друг друга. Фантасты подписывали книги, позировали у стендов, а "игровики" за время Фестиваля провели десятка полтора презентаций. На суд общественности были представлены как неизвестные игровые проекты, так и горячие новинки. Среди них: "Тормозилки" — буйные гонки в трубах, экшен Wehrwolf, квест "Путешествие к центру Земли", космический StarMaster, а также гонки "Страусиные бега" и Lada Racing Club, нашумевший Xenus и многие другие проекты от ведущих украинских и российских разработчиков.

В ходе Фестиваля состоялся также ряд семинаров, посвященных проблемам разработки, издания, локализации компьютерных игр, оценке текущей ситуации и перспектив развития различных видов игрового бизнеса в Украине.

Приз за "Лучшую игру Ярмарки" — S.T.A.L.K.E.R. (GSC).

Приз за "Самый оригинальный проект" — "Вий. История, рассказанная заново" (CrazyHouse).

Приза за "Лучший дебют" — Xenus (Deep Shadows). ▶



LEIPZIGER MESSE

Trade fairs made to measure!

Лучшие дни настанут!

Лето — это всегда праздник.

Выставка интерактивных развлечений, образовательных и информационных программ Games Convention в Лейпциге — всегда событие. Не пропустите!

Лейпциг с 19.08. по 22.08.2004



GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM

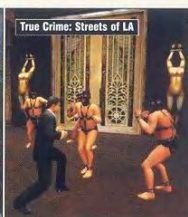
По вопросам участия и поездки на выставку обращайтесь в Представительство Лейпцигской ярмарки в РФ. Тел: (095) 255 26 72, e-mail: moskau@leipzig-messe.ru



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок *ХИТ*.

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Июнь			
Cycling Manager 4: Season 2004-2005	Focus Home Interactive	Cyanide Studio	40%
D-Day	Monte Cristo	Digital Reality	60%
Driv3r	Atari	Reflections Interactive	ХИТ
Gooka: The Mystery of Janatris	Cenega Publishing	Centauri Production	50%
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts	Electronic Arts UK	50%
Heavy Gunner	Groove Games	Brainbox Games	30%
Joint Operations: Typhoon Rising	NovaLogic	NovaLogic	80%
Söldner: Secret Wars	JoWood Productions	Wings Simulations	80%
ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	Guerilla Games	70%
Spider-Man 2: The Game	Activision	Treyarch	70%
Uru: The Path of the Shell	Ubisoft	Cyan Worlds	80%
Июль			
Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	Playlogic International	Khaeon	30%
Catwoman	Electronic Arts	Electronic Arts	50%
Eastside Hockey Manager: Franchise Edition	SEGA Europe	Sports Interactive	60%
Ground Control II: Operation Exodus	Vivendi Universal / NDA Productions	Massive Entertainment	90%
Август			
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
EverQuest II	Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment	70%
Madden NFL 2005	EA Sports	Tiburon	60%
Сентябрь			
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega Publishing	Mithis Games / Grandpace	50%
Full Spectrum Warrior	THQ	Pandemic Studios	90%
Half-Life 2	Vivendi Universal Games	Valve Software	ХИТ
Juiced	Acclaim Entertainment	Juice Games	60%
Port Royale 2	Take 2 Interactive Deutschland	Ascaron Entertainment	70%
Rome: Total War	Activision	The Creative Assembly	80%
Star Wars: Battlefront	LucasArts Entertainment	Pandemic Studios	80%
Supreme Ruler 2010	Strategy First	BattleGoat Studios	60%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Homeplanet: Play with Fire	Руссобит-М	Revolt Games	70%
Kreed: Battle for Savitar	Руссобит-М	Burut Creative Team	30%
Thief: Deadly Shadows	Eidos Interactive	Ion Storm	ХИТ
True Crime: Streets of LA	Activision	Luxoflux	80%



Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

CD(ROM)МАНИЯ

E-MAIL РУБРИКИ: CDMANIA@IGROMANIA.RU



ОТ РЕДАКТОРА

Отгребели салютами майские праздники, воцарившаяся теплая погода свидетельствует о том, что лето безраздельно вступило в свои права, а значит, впереди у нас только все самое лучшее — пора отпусков и каникул не за горами, все прекрасно и замечательно. Но прошедший май для нас, настоящих геймеров, за-

поджидает превосходная модификация для старичка Quake III под названием Urban Terror. Откровенно скажу, столь глобальной работы для третьей "кваки" мы не видели давненько. Собственно говоря, модификация до неузнаваемости меняет привычный Quake III, превращая его совсем в другую игру. Вторая тема — Yesterhaven для Dungeon Siege — отменная модификация, которая придется по душе всем ценителям интересного сюжета и крепкого геймплея.

Кроме того, вас, как и всегда, ждут превосходные демо-версии (особое внимание рекомендуем обратить на демку отечественной стратегии "Периметр"). А также самые полезные драйверы, красивые обои и превосходные темы для Windows XP. За сим позвольте раскланяться и оставить вас один на один с нашим CD и DVD. Не забывайте отсылать свои мнения, пожелания и советы по адресу cdmania@igromania.ru.

Удачи!



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очеред-

ного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из апрельского номера "Лучших компьютерных игр" (с эльфийкой из Lineage II на обложке).

Руководства и прохождения: Journey to the Center of the Earth ■ Legacy of Kain: Defiance ■ Onimusha Warlords ■ Vietcong: Fist Alpha.

Руководства: Lineage II: The Chaotic Chronicle ■ Lock On: Modern Air Combat ■ Pax Romana ■ Victoria.

Прохождение: Tom Clancy's Splinter Cell — Mission Pack.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На CD/DVD ИЮЛЬСКОГО и АВГУСТОВСКОГО номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно майским и июньским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, — Far Cry и Sacred).

Лучшие компьютерные игры №5, май

Руководства и прохождения: Как достать соседа 2: Адские каникулы ■ Полная труба ■ Chicago 1930 ■ Far Cry ■ Riot Police ■ Wars & Warriors: Joan of Arc

Руководства: Afrika Korps vs. Desert Rats ■ Against Rome ■ Battlefield Vietnam ■ Castle Strike ■ Dominions II: The Ascension Wars ■ Jack the Ripper ■ Kelly Slater's Pro Surfer ■ Two Thrones ■ Unreal Tournament 2004

Лучшие компьютерные игры №6, июнь

Руководства и прохождения: Blade & Sword (Клинок доблести) ■ Breed, Counter-Strike: Condition Zero ■ Painkiller ■ Sacred ■ Silent Storm: Часовые ■ Syberia 2 ■ Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword ■ Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Руководства: Lords of the Realm III

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" июньского номера "ЛКИ" читайте статьи экспертов по компьютерным играм: "Пираты Карибского моря. Что, где и как достать" ■ "Fallout 2. Пасхальные яйца" ■ "Ultima Online. Путь мара" ■ "Starcraft. Зерги. И как с ними бороться" ■ "Warcraft III: The Frozen Throne. Не только стратегии".

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1) в журнале "Лучшие компьютерные игры", первоначально и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); 2) на CD и DVD "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ"; 3) на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".



помнился не тем, что столбик термометра пересек отметку в +20, а прошедшей с 12 по 14 мая выставкой Е3. Разумеется, мы не могли обойти вниманием столь грандиозное событие и приготовили для вас отменный видеорепортаж с Е3. Все подробности о том, что ждет вас в репортаже, ищите чуть ниже по течению, в соответствующей рубрике.

Далее, с этого номера на наших дисках появился раздел "ВИДЕОМАНИЯ". Отныне и навсегда именно там вас ожидают наши видеорепортажи и видеозаписи, снятые и смонтированные лучшими специалистами "Игромании".

В темах CD и DVD у нас сегодня царит настоящий праздник. Судите сами: первой темой CD безоговорочно была признана глобальная модификация для FIFA 2004 — Российская Премьер-лига 2004. Модификация, ни много ни мало, добавляет в игру чемпионат России по футболу 2004 года. Вторая тема CD — очередной мод для легендарной GTA: Vice City — KillerKip's Vice City. Модификация вносит в игру множество новых машин, зданий и так далее. Если вы настоящий ценитель GTA, то обязательно должны установить этот мод, так как после его установки до боли знакомую игру просто не узнать. И, наконец, третьей темой CD стала модификация Mix Payne для Max Payne 2. Без сомнения, это один из лучших модов для Max Payne 2, который добавляет в игру ворох новых стволов, меняет скины всех персонажей, и так далее. В темах DVD вас



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на ионических компакт-дисках и на DVD-диске "Игромании". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, подробные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах rtf и txt. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт-диске в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересное можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru. Особенно будем рады, если вы напишете нам о том, что бы вы хотели увидеть в "Игровой зоне".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.



ИГРОВАЯ ЗОНА

Для читательских работ: gamezone@igromania.ru
Советы, что поместить в "Игровую зону":
cdmania@igromania.ru

№1. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

CD-ROM Четырнадцать великолепных скинов самолетов. Особенно хорош **Bomb Taxi**, который превратит ваш любимый самолет в желтенькое такси с шашечками, и **Purple Mottling** интенсивно багрового цвета.

№2. Противостояние (Sudden Strike)

CD-ROM 1. Восемь замечательных карт. "Беловежская пуща", "Битва за Будапешт", "Незапланированная диверсия", "22 июня 1941-го года", "На Нью-Йорк", "Оборона US", "Ivodzima". Самая интересная карта — "Миру мир" с очень интересным сюжетом, качественным дизайном и детально проработанным балансом. СССР и Германия — против вознамерившихся захватить весь мир США, танки Ил-2 и "Тигр" — на марше, Гитлер и Сталин — во главе коалиции. Такого вы еще не видели.

CD-ROM 2. Две модификации GLM-1.1 и FMRM ver. 0.01 добавляють в игру новые юниты, изменяют внешний вид и параметры старых, а также поддают игре реализма.

№3. Космические рейнджеры

1. Модификация, которая изменяет пол героя.
2. Программы для создания (TGE) и подключения в игру (Add Quest) новых квестов, а также для выбора собственной музыки (Rangers Music).
3. Несколько этих самых новых квестов, отличающихся фирменным юмором, увлекательным геймплеем и нелинейным сюжетом.

№4. Age of Empires II: The Conquerors

1. Три кампании, каждая из которых сделана по высшему разряду. Исторически достоверная **Hattin**. Повесть о нелегкой жизни героя — **Way of The Warrior**. И **Gladiator**, сделанная по мотивам одноименного голливудского киноблокбастера.
2. Три синглплеерных сценария: **Anime Heroes** **Kombat**, **The Islands** и **Lestat**. В последнем вам придется играть за всемирно известного героя книг Энн Райс — вампира Лестата.
3. Две модификации. Надоели деревянные британские лучники? **Elven Archer** поможет вам — отныне в битвах будут сражаться самые настоящие эльфы, изрядно похожие на Леголаса. А еще можно добавить в свою армию знаменитого ежика Соника.

№5. Age of Mythology

1. Исключительно удобный и простой редактор кампаний, обладающий графическим интерфейсом и развитой системой подсказок.
2. Две потрясающие пользовательские кампании. **Raistlin's Quest For Love** расскажет в сопровождении бессмертной музыки Петра Ильича Чайковского историю молодого мага. А вот **Defense Of Ioklos** посвящена одной из самых знаменитых битв античности.
3. Пять карт, парад которых открывает **Lady Hawke** — масштабный сценарий по мотивам замечательного фильма "Соколица", представляющий собой практически полноценную игру. **Betrayal**

Flight Simulation

PLANE

Версия 7



Sniper by Laminar Research

Новая версия лучшего в мире авиасимулятора предлагает вам десятки летательных аппаратов и более восемнадцати тысяч аэропортов, расположенных во всех уголках земного шара. Уровень реализма соответствует настоящим тренажерам



летных школ, а погодные условия моделируются на основе реальной погоды в точке полета. Если вас с детства тянуло в небо, если вы всегда мечтали управлять многотонным пассажирским самолетом — эта игра создана специально для вас!



Более сорока средств передвижения, начиная от вертолета Bell-206 JetRanger и заканчивая сверхзвуковым пассажирским самолетом Concorde. Летайте над Землей или Марсом — поверхности обеих планет моделированы в игре самым детальным образом. Мощный редактор летательных аппаратов, позволяющий вам не только настроить внешний вид самолета, но и полностью изменить его «начинку».



www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2002-2004 SNIPER ENTERTAINMENT
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
иры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



— это еще одна история избиения несчастного некроманта Кемиста, столь нелюбимого фанатами игры. **Avalanche** — это, скорее, не карта, а ролик, но ролик очень интересный. Карта **Troll Ball** представляет собой оригинальную мини-игру на движке АОМ. И, наконец, **Medusa Fortress** — вариация на тему известного мифа о Медузе Горгоне.

4. Специально для любителей "темной стороны" — модификация **Necro Pegasus**, которая совершенно преобразит вашу любимую "лошадку".

№6. Civilization III

CD-ROM Пятнадцать новых дополнений, среди которых — шесть юнитов для современной эпохи, три новых лидера, а также несколько новых графических дополнений.

Десять новых карт, многие из которых географически достоверны. Вы сможете поиграть на огромной карте Латинской Америки или Европы, сразиться с соперниками на просторах России и Африки.

№7. Diablo II: Lord of Destruction

CD-ROM Вслед за появлением патча версии 1.10 свет увидели и многочисленные дополнения к старой доброй игре.

Chaos Empire добавляет в игру несколько предметов из первой части, а также вносит изменения в ролевую систему. **Drop Mod** настолько увеличивает число выпадающих из монстров элитных предметов, что через 10-15 минут их просто некуда девать. **Dupe Mod** позволяет копировать вещи — положите их в Horadric Cube и нажмите на кнопку. **Elements** вносит ряд новшеств в игровую систему — изменяет порядок начисления и траты скиллов, добавляет несколько новых предметов, усиливает

монстров и так далее. Благодаря **Experience Mod** из каждого монстра выпадают чармы, которые дают бонусы к скиллам и получаемой от монстров экспе, — никогда еще играть не было так просто. **Hell's Revenge** делает игру значительно более сложной, хотя автор считает, что он все-таки лишь добавил в нее реализма. **Immortals: Savage Lands** позволяет самостоятельно создавать новые магические предметы. **Overpowered Mod** делает уникальными все предметы в Gamble — теперь вы можете выбрать любой из них, не боясь получить пустышку. **Punisher Mod** облегчает прохождение первых уровней.

№8. Dungeon Siege: Legends of Aranna

CD-ROM **Atomic Spell Pack** изменяет спецэффекты, которые сопровождают заклинания. **Dungeon Siege Revived** дает возможность взять главным героем дракончика или горгулью, а также добавляет в игру множество новых предметов. **Goblin** позволяет играть за маленького зеленого человека — гоблина. **Lasarus Alpha Demo** — это удивительная возможность взглянуть на разносторонний проект, который изменяет внешний вид игры, систему диалогов, сюжетную линию и даже саундтрек. **Lightsaber Mod** добавляет в игру световые мечи из популярных фильмов Джорджа Лукаса. **Minimap Mod** дает возможность посмотреть всю карту. **New View** убирает с карты надоедливый туман войны и значительно улучшает видимость. **Speed Kill** дает заклинание Transmute, с помощью которого можно быстро уничтожить любое существо, включая NPC. **Zaurian Transform** добавляет в игру заклинания, с помощью которых игрок может превращаться в разных монстров.



Системные требования CD и DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, Direct X 8.0 и старше.



Что где находится

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Видеомагия", "Демоблок/Темы", "Платчи", "Трейнеры", "Киберспорт", "По журналу", "Руководство и прохождения", "Софтверный набор", "ИграБлок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Видеомагия", "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы "Демоблок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости", "Драйвера".

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт-дисков плюс "Темы DVD" и "Интересности".



GlobalMania

В разделе "Софтверный набор"/"Игровой стандарт" находится поисковая база данных по игровым компактам под названием **GlobalMania**. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 800 позиций.

№9. GTA: Vice City

CD-ROM 1. По вашим многочисленным просьбам мы выкладываем 38 новых моделей машин. Особенно хороши мужественные модели **Chevrolet Silverado**, **Manchesto's Bus**, **Volvo FH12**, консервативные **Vin Monte Carlo**, **1958 Chevrolet Impala**, **1971 Ford Mustang Boss 351**, **Ford Coupe 1953**, суперсовременные **Honda CBR900**, **KTM 670 Super Moto**, **Tononog**, патристические **Vaz 21213 Niva**, **Truning**, **Vaz 21093cop**, **Zil41041**, кинематографичные **DeLorean**, **Batmobile 1989** и, наконец, прототипы скоростные **Nissan Skyline R33 GT-R**, **Nissan Z350**, **Audi RS6**, **Citroen XS**, **Mazda RX7**.

CD-ROM 2. **Airport Mod** устанавливает в аэропорту огромную вышку, с которой можно наблюдать за взлетом и посадкой самолетов. **Black/White Enforcement** расширяет униформу городских служб и их автомобили в черный и белый цвета — теперь они выглядят совсем как настоящие. **Candy Suix Combat** заменяет Томми знаменитой порнозвездой. **Family Autos** придает автосалону Sunshine Autos вид тихого семейного предприятия, не имеющего никакого отношения к криминалу. **Flame Mod** буквально топит город в огне. **Marina Carpark** позволит вам приобрести автостоянку на 40 машин около пристани. **Tommy da Paramedic** превращает Томми в служащего "Скорой помощи". **Talking and Music** позволяет слушать музыку, даже не находясь в машине.

А эти модификации значительно улучшат вашу жизнь. Они помогут вам прибавлять скорость — **Market Mod**, **Mvidee Mod**, **Mazg Mod**, **Moda Mod**; сходить на экскурсию — **Bobechka Park**, **Miss Liberty**; отдохнуть душой — **New Bus Stop**, **Nude Banners** — и телом — **New Guard**; и просто провести время — **Hitman Mod**, не теряя ни секунды — **Speedometer** — в большом городе — **New Vice City 2004**.

3. Отменная программа для начинающих дизайнеров **Car Colors Editor** дает возможность изменять цвета машин по своему вкусу.

Основные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

- то, что находится на CD и на DVD.
- то, что находится только на DVD.
- то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ВИДЕОМАНИЯ

Привет! Это будет, наверное, самый неконкретный текст "Видеомагии" (кстати, именно так теперь называется раздел, посвященный игровому видео). Наши корреспонденты только что сошли с трапа рейса "Лос-Анджелес—Москва" и уже спешат оцифровать весь тот нереальный объем материалов, что они отсняли на... Да-да, вы правильно поняли — на **Electronic Entertainment Expo 2004**! Вас ждет огромный видеорепортаж с крупнейшего события игровой индустрии!

Пока мы не знаем, как это будет выглядеть. Мы не знаем, сколько будет длиться репортаж, и расскажем ли мы все с одного захода или в следующем номере "Игромании" будет продолжение... Мы знаем лишь то, что у нас есть ровно неделя на подготовку видеорепортажа, после того как эти строки отправятся в печать. Но поверьте — мы постараемся сделать его максимально информативным! Готовьтесь увидеть самые свежие кадры из **Half-Life 2**: придерживаться чужой, глядя на фантастические **Splinter Cell 3** и **Lord of the Rings: Battle for Middle Earth**, и восхищаться **Battlefield 2**, **Silent Hill 4** и многими другими играми! Предупреждаем: от встреч с легендами индустрии никто не застрахован!

Ну, и немного о видеоновостях — мы получим, вероятно, урганов ваших одобрительных отзывов на этот новый проект и очень

их ценим! Но, открою секрет, — первые видеозаписи были всего лишь пробой пера и создавались буквально на коленке. С этого номера перед вами предстанет полная концепция этого проекта. Вы увидите не только самые свежие видеоролики, доступные публике, но и настоящие эксклюзивы! Мы расскажем вам о новом типе, готовящемся в стенах компании "Нивал", — тактической стратегии "Блицкриг 2", покажем кадры с "Комтека-2004" и презентации "Власти закона", а маститый Виталий Шугров из "Мист Леонда" лично поведает вам о грядущей грядущей "АЛЬФЫ: Антитеррор". В общем, спешите видеть!

Ну и напоследок о будущем — из-за репортажа с ЕЗ мы перенесли один видеосюжет, который планировался на этот номер. Не думаем, что за месяц он устарев, но советуем вам приготовиться к настоящему шоуру — такого у нас в России еще никто не делал!

Напоминая, что для ваших отзывов открыт специальный электронный адрес: **video@igromania.ru**. Только просьба владельцам обычных CD-приводов — не пишите, пожалуйста, что вам хочется более хорошего качества видео. Выделять больше места на видео мы не можем просто физически, а сокращать из-за него другие материалы компакта крайне не хочется.

За этим откланяюсь,

Антон Логвинов,
редактор "Видеомагии".

№10. Half-Life

CD Десять сборников карт. Особенно впечатляет огромное 45-мегабайтное дополнение **Cthulhu**, созданное по мотивам произведения в стиле хоррор величайшего писателя Говарда Лавкрафта. Сюжет мода повествует о злом боге, который в древности был заточен на затонувшем острове. В 20-е годы прошлого столетия последователи бога решают вызвать своего кумира из плена, чтобы он уничтожил человечество и снова стал править нашей планетой. Ваша задача — воспрепятствовать неразумным фанатам. Дополнение добавляет в игру множество новых текстур и новое оружие.

№11. Halo: Combat Evolved

CD Alien Gulch изменяет внешний вид всех моделей оружия, а также добавляет на карту Bloodgulch турели и орбитальную бомбардировку. **Attack on Base** дает возможность принять участие в штурме укрепленной вражеской базы. **Bots in Timberland** добавляет ботов на одну из самых популярных карт. **Collusion Model** модифицирует модель повреждений и физику объектов — как всегда, ради повышения уровня реалистичности. **Halo 2 Mod v1.41** представляет собой новую версию одного из самых лучших модов для Halo — новые модели персонажей и оружия, а также целый ряд мелких усовершенствований. **New Hang'em'high** вносит значительные изменения во внешний вид одного из лучших уровней режима Capture the Flag. **Snow Gulch** превращает знаменитый Bloodgulch в заснеженную равнину. **Snow Island** превращает карту Death Island в торжаш посреди океана одинокий айсберг. **SW Mod** изменяет большую часть оружия и техники на уровне Sidewinder — турели, снайперские винтовки, новые изображения прицелов и прочее. **Xalans Hog Tires** делает колеса багги более похожими на настоящие и улучшает рисунок протектора.

№12. Heroes of Might and Magic II

Несмотря на очень солидный возраст (почти девять лет!), вторые "Герои" продолжают пользоваться популярностью среди геймеров. Вот и на сей раз мы предлагаем вам **девять** дополнительных сценариев — почти все они российского производства!

Heroes of Might and Magic III

1. Три кампании от отечественного производителя — **Age Of Heroes**, **Raincoat Of The King Dead** и **Fallen Empire**.



2. Подборка, в которую вошли **двадцать** карт. Среди них есть и глобальные сценарии, и маленькие карты RPG.

Heroes of Might and Magic IV

1. Совершенно замечательная и многогранная кампания "Приключения Меча и Магии", придуманная российским автором.
2. Девять карт всех типов и размеров.
3. Простая до гениальности утилита **H4Face Kit** позволяет легко и непринужденно создавать своих героев с уникальными портретами.

№13. Mafia: City of Lost Heaven (Мafia)

CD 20 моделей автомобилей. Прежде всего, обратите вни-

SABOTAGE

САБОТАЖ

BREAK THE RULES!



pc cd-rom

"Саботаж" - ролевая игра с видом от первого лица, основанная на взаимодействии с NPC и выполнении заданий, в числе которых - саботаж, спасение, сбор информации, разведка, а также кражи и убийства. Среди особенностей игры - сильная боевая система и обширные возможности развития персонажа.



- Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).



www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
и с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех. поддержка - support@akella.com
представитель на Украине "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

© 2004 "Akella"
© 2004 "Akella"





мание на BMW 320 — отличную модель автомобиля BMW 1979 года выпуска. Не останутся без подарков и поклонники отечественного автопрома. Их ждут отличные модели отечественных автомобилей — Lada 2108, Lada 21083, Lada 2112 и Niva 4x4. И, наконец, очень красивая модель венгерс-

кого туристического автобуса “Икарус”. Любители Формулы 1 порадуются двум моделям гоночных болидов BMW Williams F1 и Ferrari F1.

№14. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

CD + DVD Arcades добавляет в игру новый короткий линейный уровень, цель которого состоит в том, чтобы уничтожить Влада. Neurotic изменяет параметры, внешний вид и озвучку значительной части моделей оружия. Sydney Manor — это уровень для Dead Man Walking, представляющий собой реконструкцию части особняка из финальных эпизодов игры. Subway A воссоздает часть уровня из первой части Max Payne — станцию метро Rosco Street. The Building — это огромный дом, под завязку набитый воору-

женными людьми. Только самые мужественные смогут пройти этот уровень до конца — на каждом шагу там творится настоящий ад. The House — еще один уровень для Dead Man Walking, сумасшедшая перестрелка вокруг домика, украшенного красивыми граффити.

№15. Medal of Honor: Allied Assault

CD + DVD 1. Модификация Angers Sound Mod 2 заменяет оригинальные звуки оружия на более реалистичные.

CD + DVD 2. Мод HUD Mods добавляет интерфейс из irp Call of Duty и Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory.

CD + DVD 3. Глобальная модификация The Ultimate Modification Pack 1.1 изменяет интерфейс (HUD), меню, внешний вид, озвучку оружия, персонажей и многое другое.

CD + DVD 4. Шесть новых скинов оружия: Band of Brothers Haguenau M1, Band of Brothers Stielhandgranate Potato Masher, Re-Worked Nagant Rifle, TBFWW2 M1 Garand, Anarchy Soldier's AK-Mini, Wartorn M1 Garand.

CD + DVD 5. Двенадцать новых шкурок игроков: 34th Infantry Division, Absolut Skin, Assault Skin, DesertVeteran, DigitalCamo, GlobeTrotter, HellGirl, Mafia Member, Modern Day Paratrooper, Punisher, Skull, SpecOps.

№16. Need for Speed: Underground

CD + DVD Очередные 10 новых вариантов оформления машин (vinyl), а также модификация Day Tracks, которая переносит время заездов на всех трассах игры на ранее утро.

№17. Neverwinter Nights

CD + DVD 1. Модуль Citadel of Blood 2: Asengard — это вторая часть русской версии трилогии Citadel of Blood. Если вы еще не играли в первую часть сериала, то установите ее с предыдущего комплекта “Мании”. Начав играть с середины, вы рискуете пропустить много интересного.

CD + DVD 2. Demon Cards — это своеобразная Magic: The Gathering, адаптированная для Neverwinter Nights. Точно так же, как и в реальной жизни, вы покупаете стартеры и бустеры, собираете из них колоду и тестируете ее в битвах с другими игроками.

CD + DVD 3. Freya Portrait — изумительной красоты и высочайшего качества портрет персонажа

CD + DVD 4. Lisa's Collection — это огромная подборка различных деталей интерьера, одежды и специальных предметов. Если вы создаете собственные модули, то Lisa's Collection придется вам ко двору.

CD + DVD 5. Of King's Desperate Man — необычный модуль, в котором орки больше похожи на индейцев из историй о Диком Западе, чем на тупых кровожадных монстров.

CD + DVD 6. Rhedd's Cloaks — подборка уди-

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в “CD-мании” помечено кружками разного цвета:

CD — то, что находится на CD и на DVD,

DVD — то, что находится только на DVD,

CD + DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

Первая тема комплекта

FIFA Football 2004: Российская Премьер-лига 2004

Любой фанат серии FIFA знает, что в игре уже давно нет российских клубов — нашим футболом EA Sports просто пренебрегает. Но теперь это не важно, так как Mania Software и группа талантливых энтузиастов создали, да-да, вы не ошиблись, уникальный по своей сложности патч — Российская Премьер-лига 2004. Наконец-то у нас появилась возможность принять участие в Чемпионате России по футболу 2004 года. Итак, самый ожидаемый патч сезона включает в себя следующие компоненты:

- Премьер-лига, Первый Дивизион, Кубок России и Кубок Премьер-лиги в режиме турниров и карьеры;
- 16 клубов Премьер-лиги, 22 клуба Первого Дивизиона;
- точные составы, тактические схемы и расстановки всех команд (на момент окончания сезона 2003);
- точное день-в-день расписание матчей во всех турнирах;
- домашние и выездные футболки повышенного качества для всех команд, вратарские футболки для 45 клубов, судейские футболки;
- фамилии игроков на футболках на русском языке;
- реальные шрифты для надписей на футболках;
- более 60 уникальных лиц игроков клу-

бов Премьер-лиги;

— стадионы “Локомотив”, “Лужники”, “Петровский”, “Сатурн” и “Олимпийский” (Украина);

— флаги болельщиков для 21 клуба;

— логотипы всех российских команд и турниров в меню и в самой игре;

— 3D-логотипы Российской Футбольной Премьер-лиги и Первого Дивизиона во время матчей;

— логотип телеканала “Спорт”;

— подлинные рекламные щиты;

— и многое другое...

Если вы считаете себя настоящим поклонником серии FIFA в целом и российского футбола в частности, не упускайте момент — устанавливайте скорее этот чудесный патч.



вительно красивых плащей, придуманных художником с ником Rhedd, которого хорошо знают любители компьютерных RPG.

7. The Book of Shaddow — модуль, выполненный в стиле серии stealth-экшенов Thief. Конечно, вы можете убивать врагов направо и налево — однако оставив их в живых, вы получите значительно больше экспы и значительно меньше неприятностей.

№18. Postal 2

1. Для всех ценителей прекрасного — парочка раздевающих модов: **Boobs** и **Nudes**.

2. Продолжая эстетические преобразования этой милой доброй игры, можно установить три симпатичных заставки.

3. Полезная программа **Postal 2 Mod Manager** позволяет удалять изменения, которые вносят различные модификации, и возвращать игру в первоначальное состояние.

4. Тринадцать отличных карт — от небольших вроде **Syateki** и **Cooking** до глобальной **Nightmare City**.

№19. Rainbow Six 3: Raven Shield

CD + DVD Подборка из 10 новых карт. Особенно интересны следующие:

Combined Ops — карта, стилизованная под тренировочную. Много узких коридоров, учебных домов, невидимых ходов и лестниц.

Forced Entry — небольшая интересная карта. Хорошо подходит тем, кто любит играть не в узких коридорах, а на открытых пространствах.

Frozen Hammer — битва за ангар с самолетами, захваченный террористами.

TeamShadow — пакет из 4 карт, одна сложнее другой. Если на первой карте нужно просто пройти по всем помещениям, особенно не напрягаясь, то на четвертой каждый шаг будет даваться вам с трудом.

№20. Star Wars: Knights of the Old Republic

CD + DVD **All Force** дает возможность выбрать при получении уровня все фишты и способности джедая, независимо от требований к минимальному уровню. **Bastila** делает одежду Бастилии более легкой и вызывающей. **Carnival Mod** дает возможность выбрать главного героям одного из представителей рас, которые раньше были неиграбельными. **Cool Mod** позволяет играть за разнообразных "плохих" вроде Дарта Малакка и мандалорианца. **Darth Revan Mod** позволяет начать игру джедаем, а также выдает в самом начале игры несколько предметов, которые принадлежали знаменитому темному лорду. **EZ Swoop** изменяет трассы гонок на антигравитационных мотоциклах — теперь выиграть все звезды будет проще простого. **Hardcore Mod** повышает параметры врагов после достижения главным героем определенного уровня, что делает игру значительно сложнее. **No Fighters** убирает надоедливую мини-игру с расстрелом истребителей в космосе. **Padawan Mod** позволяет начать игру джедаем, выбрав нужный класс и цвет своего светового меча. **Sexy Bastila** одевает Бастилию в соблазнительный наряд черного цвета. **Sith Overlord** превращает Дарта Малакка в настоящего темного лорда — с несвежим цветом лица и горящими глазами.

№21. Starcraft: BroodWar

CD + DVD 1. **Restoration** — кампания за землян, которая состоит из 14 миссий и добавляет шесть новых героев.

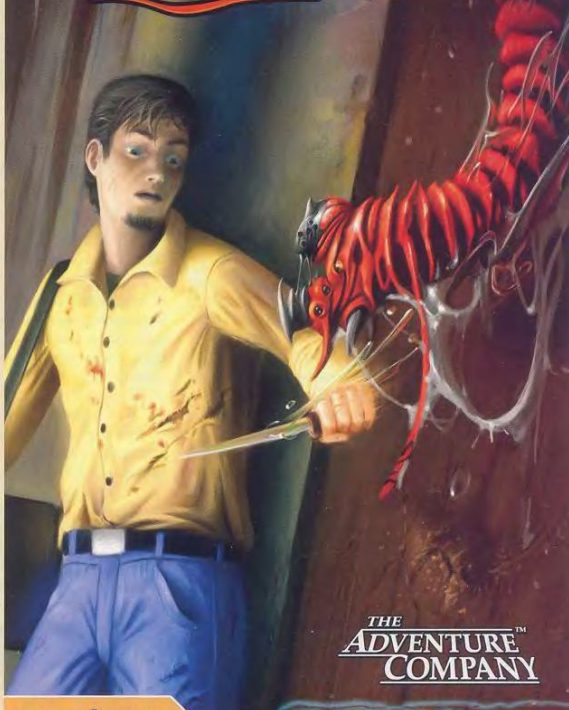
CD + DVD 2. Небольшая модификация, необходимая для прохождения третьей миссии кампании **Restoration**. Добавляет в игру новый юнит Землян — **Terran Commando**, оружие для Protoss Templar, Zerg Defiler и Рейнора (Raider Gun).

CD + DVD 3. Подборка из 22 новых карт. Здесь вы найдете отличные карты для мультиплеерных сражений и увлекательные сингплеерные сценарии. А также набор из пяти карт, объединенных общим названием Drug Wars, посвященный мафиозным разборкам.

№22. The Elder Scrolls III: Morrowind

CD + DVD Подборка из 19 новых плагинов, которые могут удовлетворить запросы любого геймера. Здесь есть и новые здания — **Balmora Underwater Manor**, **Devils Rock**, **Tel Uvirth Underground**, и новые предметы — **Buster Sword**, **Day Walkers Ring**, **Xia music boxes**. Десять дополнений добавляют в игру различное оружие, броню, одежду и детали интерьера. Особенно интересно **Oshiel Wear**, которое добав-

DARK FALL ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ



THE
ADVENTURE
COMPANY™

pc cd-rom

Вы находите на автоответчике тревожное и туманное сообщение от брата-архитектора, который занимается реставрацией старой железнодорожной станции и примыкающего к ней отеля, но, приехав на станцию, не находите там вообще никого. Вы начинаете расследование, в ходе которого узнаете, что люди здесь пропадают на протяжении уже нескольких десятков лет...



- ① Изобретательные и неординарные головоломки.
- ① Захватывающий сюжет в лучших традициях голливудских триллеров.
- ① Мрачная и таинственная атмосфера, создаваемая великолепным звуком и эмбиентной музыкой.
- ① Более сорока локаций и двадцати пяти часов геймплея.

www.akella.com

© 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



AKELLA

лает в игру более двадцати новых предметов высокого качества. Для любителей квестов мы приготовили пару весьма увлекательных историй — в этом разделе вы сможете скачать два новых квеста **Faerie Realm** и **Mesmor Liaville**. Кроме того, вы найдете четыре новых здания, каждое из которых привлекает архитектурой и отделкой деталей.

И, наконец, пять дополнений, среди которых две новых локации в виде островных архипелагов, новая раса и дополнение, изменяющее игровой баланс.

№23. The Sims

CD+DVD Новые гарнитуры. В этом разделе вы найдете пять новых комплектов мебели, среди которых — наборы для ванной комнаты, кухни, а также мебель для гостиной. В каждом комплекте находятся новые полы и обои соответствующей расцветки.

Подборка новых предметов. На этот раз вас ждет около сотни самых разнообразных предметов — от кухонных приборов до мягкой мебели.

Подборка скинов. Здесь вы найдете шестьдесят новых скинов: сорок моделей одежды и двадцать видов лиц персонажей.

№24. UFO: Aftermath

CD+DVD Пятнадцать плагинов, которые добавляют в игру новое оружие, броню и пришельцев. Два дополнения, которые изменяют звуки и музыку.

Все, кто когда-либо пытался установить дополнение для UFO: Aftermath, наверняка знает, как это трудно. Поэтому ради облегчения установки все дополнения в этой подборке представлены в виде файлов для программы **alpine**. Вам остается установить программу в папку с игрой и копировать в специальную папку плагины. Программа **alpine** прилагается.

№25. Warcraft III: The Frozen Throne



CD+DVD 18 карт и пять кампаний — **Battle of Gondor**, **Mathias**, **MH01**, **New Dracula** и **Revolt**. Особенно интересна кампания **Battle of Gondor**, навеянная трилогией "Властелин колец".



БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1:

3D-экшен kKriegler

Настоящий шутер — 10 уровней, оружие, монстры и приличная графика — всего на 96 килобайтах. Быстрее запускайте наш CD или DVD, чтобы своими глазами увидеть это маленькое чудо.

Бонус №2: Warcraft III:

Официальная карта

Blizzard выпустила очередную праздничную карту — **Funny Bunny's Egg Hunt** вышла специально к пасхе. Ваша задача — собрать все пасхальные яйца. Карта густо населена пасхальными кроликами, которые будут вас всячески отвлекать от сбора яиц.

Бонус №3: Fallout 2: Квест

Небольшой квест, который позволяет получить в свое распоряжение настоящую "вертушку" — **Vertibird**.



РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

CD+DVD Ознакомьтесь с работами, а также узнать условия приема читательских работ вы можете в разделе "Игровая зона/Работы читателей "Игромании" на втором компакт-диске на DVD. Для нашего общего удобства приводим краткий перечень того, что вы можете там найти. Свои работы отправляйте на адрес gamezone@igromania.ru

Игровые дополнения Counter-Strike

Карта **Aim_bot** от читателя с ником **AD_min**, предназначенная для тренировки точности стрельбы на коротких дистанциях.

F1 Challenge 99-02

Скин для машины с логотипом **BAR**, автор: **Тимур**.

FIFA 2004

Мяч с эмблемой команды **Manchester United** работы **Антон Мухатаева а.к.а. MatrIXER**.

Morrowind

Кольцо, позволяющее изменять параметры и внешний вид персонажа, а также небольшой квест, который нужно выполнить для того, чтобы получить кольцо. Авторы: **Tichondrius** и **User-X**.

GTA: Vice City

1. **Farcry Mod** добавляет в игру остров, который просто кишит вооруженными до зубов врагами. Почувствуй себя героем в красной рубашке! Автор: **AleXXX**.

2. **Gang Vercetti** превращает мелкую шушуру из банды Томми в уважаемых бандитов в черных костюмах. Присал: **Артем Романов а.к.а. TechnoKILLER**.

3. **PC CD-ROM** добавляет в игру магазин, торгующий и дисками и — конечно же — свежими номерами "Игромании". Автор: **TOMMY_V**.

Вторая тема компакта

CD+DVD

GTA: Vice City: KillerKip's Vice City

Что такое идеальный мод для Vice City? Совершенно верно: тот, который заменяет все модели машин в игре новыми. И не просто "новыми", а лучшими — теми, что появились в результате многомесячных трудов множества людей. Прощу любить и жаловать — **KillerKip's Vice City Mod**, лучший "автомобильный" мод для Vice City из всех существующих на сегодняшний день.

На этих машинах хочется ездить. Проез-

жая по улице, ты замечаешь модель, которую никогда до этого не видел, выкидываешь из нее водителя и резко давишь на газ — какой геймер не любит быстрой езды! Но проехав метров 200, замечаешь новую, сверкающую хромированными поверхностями красавицу — ее тоже хочется попробовать в деле. Здесь есть все. Для поклонников иностранной роскоши — **Ferrari**, **Lamborghini**, **Audi TT** и **BMW Z4**, для любителей ностальгии —

Plymouth Roadrunner, **Chevrolet Camaro** и даже **BA3 2101** — скромный вклад русских модостроителей в общее светлое дело. Наконец, немного экзотики вроде истребителя **X-Wing** из вечно живых "Звездных войн" и новой игрушечной машинки с грозным именем **Juggernaut**, а также набор дополнений: новые вертолетные площадки, новые правила гонок игрушечных машин и многое другое. Общее число моделей — 70.

KillerKip's Vice City Mod — это идеальный мод, который заворачивает нашу любимую конфету в новую обертку. Бумажка ярче — а вкус тот же.



4. **Zurab Mod** превращает Томми в колоритное "лицо кавказской национальности". Автор: Пономарев Иван a.k.a. Leon.

5. "**Универсам Патерсон**" добавляет на улицы **Vice City** известный столичный магазин. Автор: Ярослав aka Glazzz.

Quake 2

Подборка из 4 карт для нестареющего хита от id Software. Авторы: Сергей Попов и Василий Плутахин.

Unreal Tournament 2004

Новый скин для недавно вышедшего 3D-экшена от Epic Megagames от Александра Волкова.

Программы

1. Для тех, кто с трудом просыпается, мы выкладываем программу **BuDDiLa** — этот приятный во всех отношениях будильник.

2. Гвоздь программы — обширная энциклопедия по всем играм серии **Fallout**, включая стратегическую **Fallout Tactics**. Наш глубочайший респект нашему читателю с ником **Ro!** — Родина вас не забудет, дорогой товарищ!

3. **Folder Settings** от читателя с ником **Шутник** позволяет присваивать папкам иконки, фон, цвета текста и комментарии.

4. Универсальный заменитель "Блокнота" от **Арсения Андреевича Шустрова** — чуть больше, чуть лучше, чуть легче.

5. **Slide Player** — универсальный проигрыватель работы **Олега Николаева**.

6. Отличная программа-транслитератор от читателя с ником **DenShibit**.

Игры

Игрушка **Air Heroes** — простенький авиационный скроллер от **Виталия Тац**

a.k.a. **Doomer**.

Игровой десктоп

1. Отличный скин для WinAmp от Сергея **Аджикова a.k.a. —SPIDER—**.

2. Скринсейвер на тему **Warcraft 3: Frozen Throne** работы **Евгения Печилина**.

3. Иконки из нетленных **Worms** от читателя с ником **Vasabi**.

Обои

Подборка обоев от читателей с никами **Siberian**, **GRemlin**, **Гарик**, **Навайс** и **wenom**, а также **Тац** a.k.a. **Doomer**.



ВЕСЕЛОСТИ

Bounce ■ **Symphony** ■ **Combo** ■ **Chaos** ■ **Crystal Cave** ■ **El Airplane** ■ **Flyonoid** ■ **Funny Chewer** ■ **Monsters House** ■ **Nick the Robot Sokoban** ■ **Rebel Bomberman** ■ **Sveerz** ■ **Tetris 4000**.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD. Там же — детальная инструкция по установке.



ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Прошел месяц — и снова на CD и DVD вас ждут самые красивые обои, лучшие скинны для Winamp и Windows Media Player, а также отличные темы для Windows XP и, разумеется, превосходные скринсейверы. В общем, полный набор для всех, кто жаждет разнообразить и украсить свой рабочий стол.



DEATHZONE

Подробные описания всего, что помещено в **DeathZone**, можно найти в журнале на страницах **Deathmatch** и, конечно

же, в расширенном варианте — на CD и DVD.

Call of Duty

1. 8 карт.

2. Четыре модификации — **Aqual's Sound Mod**, **DK MOD**, **The Voice of War**, **VS-UK Total War**.

Quake III Arena

1. 11 карт: **DK7**, **DSI:4.7**, **Eternal Arenas**, **Wolfenstein 3D**, **Geometrical**, **Obsolete**, **Palindrome**, **Shad3DM1-Damaged**, **The Frag Pipe**, **Trajectory GeoComp**, **Walk Don't Run**.

2. Две модели игроков: **Mistress** и **Dragongirl**.

Jedi Knight: Jedi Academy

1. 10 карт: **Battle X**, **Endurance of Hatred**, **Forest**, **Industrial Training Station**, **Island Thunder**, **Orbital Equanimity**, **Peanut Butter**, **Realm OF hell**, **Reactor core**, **Shiva Duel**.

Counter-Strike

1. Шесть карт: **De_5Katka**, **De_Dvor**, **De_Krater_Club**, **De_Indust**, **De_Trash_Metall**, **De_Shooting**.

2. Две модификации: **Soviet Army Pack** и **Russian Hostages**.

Unreal Tournament 2004

1. Четыре карты: **Campgrounds 2004**, **Lost 2004**, **Peak Monastery**, **Topgun**.

2. Три модификации: **Siege**, **Ejection** и **Jetpack**.



ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговый доступный объем CD и DVD становится известен уже после того, как журнал ушел в печать, а значит, вполне может

NEW!

Новейшие видеокарты
ASUS FX 5950 ULTRA

Профессиональные
мониторы
фирмы **PYAMA**
(1024x768 120 Hz)

Регулярно
проходят турниры по
CS, WC III TFT, StarCraft,
UT 2003, Diablo и другим
играм

Магазин профессиональных
девайсов для геймеров

У нас тренируются лучшие
геймеры и команды Москвы

Продвинутый клуб для профессиональных игроков

5 минут пешком от м. ВДНХ, ул. 1-ая Останкинская, д. 57

org@vikaweb.ru

тел. 283-85-56

www.vikaweb.ru

КРУГЛОСУТОЧНО

WWW.PROGAMER.RU

■ новости игрового мира ■ прямые репортажи с турниров ■ новые демки
профессиональное игровое сообщество

кликни
здесь!

быть, что на дисках будут и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Так что держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, может быть, там вас ждет демо-версия какого-нибудь Half-Life 2 или DOOM III, которые вышли за день до сдачи дисков?

DEMO Демо-версии Периметр

CD+DVD Демо-версия весьма неплохой отечественной стратегии.



Joint Operations: Typhoon Rising

CD+DVD Демо-версия отличного 3D-экшена, который в данный момент ваяет NovaLogic.

Port Royale 2

CD+DVD Демка долгожданного продолжения Port Royale. Обращаем внимание, что демо-версия на немецком языке.



ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

Патчи

- CD+DVD "Власть закона"
Версия: Патч Паблиш 1 (beta) ■ Рейтинг: 5/5
- CD+DVD "Ударная сила"
Версия: 1.04 ■ Рейтинг: 3/5
- CD+DVD "Магия войны: Тень повелителя"
Версия: 1.2 ■ Рейтинг: 3/5
- CD+DVD Beyond Divinity
Версия: 1.01 ■ Рейтинг: 3/5
- CD+DVD Call of Duty
Версия: 1.04 ■ Рейтинг: 5/5
- CD+DVD Conan
Версия: 1.03 ■ Рейтинг: 3/5
- CD+DVD Gangland
Версия: 1.2.1 ■ Рейтинг: 3/5
- CD+DVD Hidden & Dangerous 2
Версия: 1.05 ■ Рейтинг: 5/5
- CD+DVD Hitman: Contracts
Версия: 1.74 ■ Рейтинг: 4/5
- CD+DVD Knights of the Temple
Версия: 1 ■ Рейтинг: 2/5
- CD+DVD Painkiller
Версия: 1.01 ■ Рейтинг: 5/5
- CD+DVD Railroad Tycoon 3
Версия: 1.04 ■ Рейтинг: 4/5
- CD+DVD Sacred
Версия: 1.66 ■ Рейтинг: 3/5
- CD+DVD Warcraft III: Reign of Chaos
Версия: 1.01 ■ Рейтинг: 5/5
- CD+DVD Warcraft III: The Frozen Throne
Версия: 1.01 ■ Рейтинг: 5/5

Трейнеры

CD+DVD Свежие трейнеры! Налетай!
Adron ■ Age of Mythology: The Titans ■
AleX The Allegator 4 ■ ArkanDROID ■ Battle

For Troy ■ Breed ■ Campaign Eckmuhl ■
Civil War Battles Campaign Franklin ■
Hangman Pro ■ Lemonade Tycoon ■ Magic
Snake 2 ■ Manhunt ■ Napoleons Wagram
Campaign ■ Naval Campaigns Guadalcanal ■
Panzer Campaigns 6 Korsun 44 ■ Phelios
Abracadabra ■ Pool Paradise ■ Praetorians
■ Richochet Lost Worlds ■ Shanghai Street
Racer ■ Singles Flirt Up Your Life ■ Squad
Battles Advance of The Reich ■ The Alamo ■
Tomb Climber ■ WildSnake Pinball Invasion
■ Zuma Deluxe.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

КИБЕРСПОРТ

- CD+DVD 1. Лучшие записи QLAN2 в номинациях Quake III Arena 1v1 и TDM.
- CD+DVD 2. Записи игр с Nordic Cyber Challenge в номинациях Counter-Strike.
- CD+DVD 3. Записи лучших игр с ACN4 в номинации Warcraft III.



- CD+DVD 4. Записи финалов с московских отборочных в Кубке России.
- CD+DVD 5. Лучшие реплеи апреля Warcraft III.

ДРАЙВЕРА

EasyTune 4 для материнки Gigabyte

CD+DVD В свет вышла новая версия утилиты Gigabyte EasyTune 4, которая предназначена для разгона системных плат от этой компании. Программа имеет два режима: Easy Mode — для новичков и Advance Mode — для опытных пользователей.

Через программу можно менять такие параметры, как множитель, частота системной шины, AGP, PCI и напряжение на них. Программа обладает также функцией мониторинга ПК (температура, напряжение, скорость вращения вентиляторов).

EasyTune 4 совместима с ОС Windows 9x/ME/NT/2000/XP.

Catalyst 4.4 для видеокарт серии Radeon

CD+DVD Канадская компания ATI выпустила новую версию драйверов Catalyst 4.4 для своих видеокарт серии Radeon. В новую вер-

Третья тема компакта

CD+DVD

Max Payne 2: Mix Payne

Вашему вниманию предлагается самый полный, самый обширный, самый масштабный мод для Max Payne 2. Серьезный претендент на роль мода-нашей-мечты.

Mix Payne — это все, что вы хотели видеть в модификациях для Max Payne, но не решались попросить. Семь новых уровней для режима Dead Man Walking, включая официальные Bonus Chapters. Шесть новых видов оружия: кольт "Анаконда", автомат P90, авиационный пулемет, уже знакомый вам по предыдущим модификациям, гранатомет, сверхмощный пистолет и, наконец, гвозди программы — огнемёт. Новые текстуры для луж крови — через пару минут игры любой уровень Dead Man Walking напоминает скотобоиню, но при этом не возникает ощущения нереальности, все выглядит удивительно жизненно. Плюс традиционный набор изменений режима bullet-time (ставшего неограниченным), физики тел (так называемых ragdolls) и внешнего вида персонажей (стильный черный плащ и очки).



сию драйверов был внесен ряд изменений, также решены многие проблемы таких игр, как Worms 3D, Battlefield 1942, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Microsoft Flight Simulator 2004, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Racer Free Car Simulation, Jedi Knight: Jedi Academy, Far Cry. Кроме того, решена проблема настройки яркости игр.

Catalyst 4.4 совместимы с ОС Windows 2000/XP.

Vinyl Audio Codec 5.20b для чипсетов VIA

Известный производитель чипсетов компания VIA обновила драйвер для интегрированного звука. Новая версия Vinyl AudioCodec 5.20b совместима со следующими южными мостами: VT8231/VT82C686A/VT82C686B, VT8233/VT8233A/VT8233C/VT8235/VT8237.

Vinyl AudioCodec 5.20b совместим со всеми версиями ОС Windows.

Asus Smart Doctor 4.31

Компания ASUS выпустила новую версию утилиты Smart Doctor для своих видеокарт, созданных на чипсетах от ATI и NVIDIA. Она позволяет отслеживать состояние видеокарты, сообщая обо всех возможных неисправностях (перегрев, остановка вентиляторов и другие проблемы), а также сообщает о температуре памяти, чипсета, скорости вращения вентиляторов и т.д.

Asus Smart Doctor 4.31 совместима с ОС Windows 9x/ME/2000/XP.

Новые драйвера для клавиатур BTC 5113/5113IR/5113RF

Компания BTC обновила драйверы для клавиатур 5113/5113IR/5113RF. Они совместимы с ОС Windows 98/ME/NT/2000/XP.



ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz & Suxx

Итак, сегодня в нашей галерее полный нислаг. Еще бы, ведь только сегодня и только сейчас вашему вниманию предлагается огромная выставка экшен-живописи всех направлений. Тут вам и адские полотно Painkiller, и лирическая фотосерия "Из жизни лысого" по мотивам игры Hitman: Contracts, а также чернушно-бытовухные зарисовки из самого брутального экшена сезона — Manhunt. Кроме того, в программе показов — концептуальная живопись с пыльных тропинок далеких планет стратегии "Периметр", вернисаж фэнтези-графики из новейшей ролевки Sacred, а также заснеженные пейзажи Syberia 2, и галерея нео-эротик из игры Singles. Короче говоря, сегодня у нас есть на что посмотреть.

Игра месяца

Не проходите мимо! На компакт-дисках и DVD вы найдете исчерпывающую информацию о нашем игровом хит-параде "Игра месяца". Вас ждут: подробное описание рубрики, полный список всех участников, правила участия в голосовании и множество другой, не менее полезной информации.

Мобильные игры Punch

Punch — небольшая 32-битовая утилита для учета времени. Вы создаете проект, устанавливаете сроки и следите за тем, как и сколько времени в день вы тратите на его реализацию. Очень удобно для всех, кто не желает носить с собой громоздкий "бумажный" органайзер.

Интернет/Игра в онлайн Статья "Радуга интернета"

Античитерская система PunkBuster

Игровое кино

Набор утилит для работы над переводом художественных и документальных фильмов на дому. Smart Ripper, Flask MPEG, HeadAC3he и Bearson's Bitrate Calculator.

Игровой/Мастерская Статья "Игромодельер. Часть 3"

1. Демонстрационные сцены статьи. С их помощью вы можете детально изучить каждый описанный в статье шаг создания игрового персонажа.
2. Демонстрационные текстуры статьи. С их помощью вы можете детально изучить каждый описанный в статье шаг создания текстур для персонажа.
3. Законченный вариант текстур персонажа, создание которых описывается в статье.
4. Игровая модель Eraser.
5. Texporter v3.4 для 3Ds MAX 5.x — плагин

ASTROID™

НАСТОЛЬНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА



Представляем Вашему вниманию тактическую настольную игру с использованием коллекционных моделей роботов — Астроидов. Астроиды, входящие в набор, легко собираются без клея и дополнительной обработки. Каждая миниатюра имеет ряд уникальных характеристик и может быть окрашена Вами по своему желанию любыми красками. В наборы входят конструкторы защитных укреплений, мерные линейки, игральные кубики и правила игры. Подготовка к игре и освоение правил занимают не более 15 минут.



к 3Ds MAX 5.x для генерации шаблонов текстур на основе созданных разверток.

6. Texporter v3.4 для 3Ds MAX 6 — плагин к 3Ds MAX 6 для генерации шаблонов текстур на основе созданных разверток.

7. ActorX v2.12 для 3Ds MAX 5.x + Character Studio v3.4 — плагин к 3Ds MAX 5.x для экспортирования игровой модели из среды 3Ds MAX в игровой редактор UnrealEd 3.

8. ActorX v2.12 для 3Ds MAX 6 + Character Studio v4.0 — плагин к 3Ds MAX 6 для экспортирования игровой модели из среды 3Ds MAX в игровой редактор UnrealEd 3.

9. Макрос Mirror Weights v0.91 для 3Ds MAX, позволяющий при работе с модификатором Physique "отражать" настройки вершин одной половины тела на симметричную ей другую.

10. Deep Paint 3D v2.1.1.4 — использованная в статье программа трехмерной раскраски моделей. Однако хорошо интегрируется с 3Ds MAX любой версии выше 4.2, а также с Photoshop версии не ниже 6.

Статья "Игровые редакторы"

Редаторы к играм **Laser Squad Nemesis**, **Lord of Realms 3** и **"Битва Героев: Падение Империи"**.

Статья "Трехмерный культ. Часть 2"

Первая часть статьи, опубликованная в пятом номере "Игромании" за 2004 год.

Игрострой/Вскрытие статьи

"Виртуальный лабиринт"

Tron 2.0 Editing Tools — пакет инструментов для создания модификации игры.

Мозговой штурм

Скринтурс №6. Июнь

Как обычно, на нашем CD и DVD в разделе "Мозговой штурм" вы можете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить игры, из которых они происходят, дабы выиграть наши замечательные призы.

Почта "Мании"

Прошла зима, настало лето, спасибо "Мании" за это... Вот и читатели говорят нам спасибо своими рассказами, которых в "ИнфоБлоке" целая ойма. Можно расстрелять любого литературного критика.

Вне компьютера

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru)

— ведущий российский сайт по компьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт.

ФАЙЛЫ

1. Спецподборка по коллекционной картонной игре "Война". Обзор игры — в рубрике "Вне компьютера".

2. Спецподборка по варгейму "Астроид". Обзор игры — во "Вне компьютера".

3. AD&D Forgotten Realms: Elminster's Ecologies, часть 1.

4. DVD: Новое приключение для молодых героев.

5. Traveller d20: правила ролевой игры в жанре космической оперы.

6. Материалы по российской ККИ "Бер-

серк". Правила, обучающий ролик и легенда игрового мира, составленная при участии самого Ника Перумова!

MAGIC: THE GATHERING

1. Набор лучших деклестов со всего мира.
2. Разъяснения правил от Д'Анджело.
3. Турнирные правила DCI, Comprehensive Rulebooks.

4. База карт Oracle.

СТАТЬИ

Статья Петра Тюленева о коллекционной картонной игре "Война" и работа Антона Курина, касающаяся Magic: The Gathering.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу").



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДИ НАБОРА ICQ 4.0

Мы предлагаем вашему вниманию ICQ 4.0 Lite Edition with Xtraz — именно в такой комплектации она доступна для бесплатного скачивания с официального сайта www.icq.com. Изменениям подверглись практически все основные функции программы. Новый, переработанный интерфейс — оригинальные круглые кнопки разделяют все опции на три категории: Main, Add/Find и Online Status.

Программы Abiword 2.06 ■ Control Screen Saver 1.1 ■ Calendarscope 2.1 ■ FooBar2000 0.81 ■ FreshUI 7.06 ■ Mp3Worx 2.06 ■ Mv2Player 0.7 ■ Watznew 1.9.

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

Кодеки Ogg, FLAC, Lame ■ Программы AltoMp3Maker 3.20 ■ CDex 1.51 ■ EAC 0.95 ■ FLAC Frontend 1.7 ■ Shareaza 1.8.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус Касперского, CheMax 3.8 и CheMax Rus 2.5, Dirty Little Helper, DirectX 9.0, DivX 5.1.1, WinRAR 3.30rus, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.1, Winamp 5.0.3.



РАЗДЕЛЫ НА DVD

Темы DVD

Первая тема DVD

Quake III Arena: Urban Terror

Ни для кого не секрет, что для игры Quake III выходило множество любительских модификаций, но все они в большинстве своем носили локальный характер — добавляли оружие, изменяли тактику, но не изменяли игру кардинально. Пришло время изрядно встряхнуть старичка Quake III.

Urban Terror сложно назвать модификацией. Это, скорее, бесплатная игра, созданная на основе движка Quake III. Нет такого параметра, который не был бы изменен. Начнем с того, что действие игры из далекого будущего переносится в суровую реальность, с неизвестных планет — на Землю. Декорациями на полях сражений



служат знакомые всем европейские городки. Вы сможете прогуляться по узенькой улочке с автоматом наперевес, отстреливая супостатов, среди которых присутствуют разные спецназовцы. Затем вы окажетесь в африканской пустыне, где сразитесь с террористами, зайдете в церковь, пройдется по американскому офису. Авторы модо сделали карты игры как можно более разнообразными. Это и отдельные помещения, и города, и огромные открытые пространства. Полностью изменено оружие. Нет больше бластеров и не существующих в реальности ракетниц. В руках вашего подопечного — автомат Калашникова, дробовик Franchi Spas, пистолет Beretta 92G и другие средства уничтожения. Всего 12 моделей, что для любительского модо очень и очень солидно.



Эта модификация наверняка понравится и поклонникам Quake III, и фанатам жанра Action. Весомый набор новых карт, тринадцать видов оружия, сильные противники, до мелочей проработанный геймплей — и все это совершенно бесплатно.

Вторая тема DVD:

Dungeon Siege: Yesterhaven

Yesterhaven — явление для hack'n'slash-ирп нетипичное. Традиционная схема



Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:
 [CD] — то, что находится на CD и на DVD.
 [DVD] — то, что находится только на DVD.
 [CD+DVD] — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

— "найти — убить в награду — получить новое задание", практически не связанная никаким сюжетом, кроме туманных объяснений необходимости двигаться вперед. Особенно ярко это проявилось в Dungeon Siege — игре, почти полностью состоящей из беспрерывных боевых действий. Однако доведенная до логического предела концепция Diablo очевидно нуждалась в определенных исправлениях. И вот появился Yesterhaven.

В Yesterhaven вы увидите все то, о чем вы так скучали в оригинальном Dungeon Siege — колоритных персонажей, интересные диалоги, наконец, логичные и увлекательные квесты. Одно плохо: история заснеженного городка Yesterhaven очень коротка и проходится компанией из трех-четырех игроков буквально за несколько часов.

Впрочем, следует признать, что эти несколько часов будут предельно насыщены экшеном, а значит, собирайте друзей, стряхивайте пыль с диска Dungeon Siege — и вперед, на штурм заснеженных вершин королевства Эб!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Игра The Elder Scrolls: Arena

 В честь 10-летия серии The Elder Scrolls Bethesda Softworks сделала всем поклонникам этой вселенной щедрый подарок, выложив для свободного пользования полную версию The Elder Scrolls: Arena. Мы же, в свою очередь, спешим выложить ее на наш DVD. Наслаждайтесь!

Официальный аддон для Impossible Creatures — Insect Invasion

 Отменное дополнение для Impossible Creatures, выпущенное самими разработчиками игры. Insect Invasion добавляет в игру ворох новых разновидностей животных. Более подробную информацию ищите, как всегда, на нашем DVD.

Глобальное официальное дополнение для Neverwinter Nights — Community Expasion

 Глобальный пак для Neverwinter Nights, созданный разработчиками игры. В нем содержится: 450 новых существ, два новых типа существ, 14 абсолютно новых типов оружия, 324 новых щита и новые элементы для уникальных доспехов и одежды. Кроме того, вас ждут 772 новые иконки для инвентаря, включая кольца, мантии и книги, а так же 90 новых элементов — от священных символов до музыкальных инструментов, 121 новый портрет для различных рас.

TrackMania: Powerup!

 Бесплатный аддон для игры TrackMania, выпущенный разработчиками игры. В Powerup! вас ждут новые режимы игры, возможность монтажа реплеев, улучшенный код многопользовательской игры, новые ролики, строительные блоки, измененный интерфейс и прочие радости. Пользуйтесь!

Бонус-пак для Unreal 2

 Глобальное любительское дополнение для Unreal 2 — Unreal 2 XMP. Вас ждут 10 уровней, объединенные единым сюжетом, а также 7 отменных мутаторов.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator и инструкция по установке файлов в DeathZone.
2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ и АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ. Ин-

формация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о **работавших над CD и DVD, о музыке и о ролике на CD и DVD**. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются их возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Две статьи "**Эра DVD**", опубликованные в январском и февральском номерах.

То, что есть

только на этом CD и DVD

1. Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.

2. Первая часть статьи "**Трехмерный культ. Часть 2**", опубликованная в пятом номере "**Игромании**" за 2004 год.

3. Статья Петра Тюленева о коллекционной точной игре "Война".

4. Работа Антона Курина, касающаяся Magic: The Gathering.

РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на первом CD и на DVD в формате **rtf** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на CD и DVD. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что находится на компактках и на DVD. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, — это некоторые материалы "**ИнфоБлока**".

Подробности того, как работать с CD и DVD напрямую, читайте в файле **CD№1:\DRAFT\readme1.rtf** или **DVD:\DRAFT\readme1.rtf**. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD:

Степан Чечулин.

Программирование CD и DVD:

Денис Валуев.

Дизайн оболочки CD и DVD:

Илья 'J.B.' Галиев.

Над рубрикой "Игровая зона" работали:

Игорь Бойков, Борис Васильев,

Артем Волик, Андрей Калинин,

Иван Рожнев, Антон Таран,

Александр Цыплаков.

Разбор вашего творчества:

Артем Волик.

Редактор раздела "Видеомания":

Антон Логинов.

"Демо-версии" и "Патчи":

Степан Чечулин.

"Трейнеры":

Степан Чечулин.

"Софтверный набор":

Олег Ставицкий.

"Драйвера":

Николай Арсеньев.

Над рубрикой "По журналу" работали:

Алексей Кравчун, Матвей Кумби,

Николай Пегасов.

В подготовке CD и DVD принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

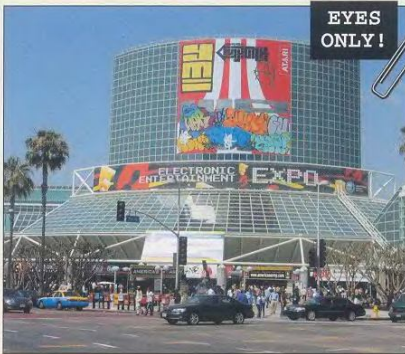


SECURITY FILE # 06/04(81)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПЛАНЕТЫ

Е3'2004: КАК ЭТО БЫЛО



Лос-Анджелес встретил нас тщательно выбритыми пальмами, просторными полотнами фригеев и лоснящейся под ярким калифорнийским солнцем огромной конструкцией из стекла и металла, ко входу в которую змеилась очередь длиной в квартал. "Convention Center" — гласили надписи на указателях, развешанных по ближайшим столбам и светфорам. Мы смело проникли в здание через дверь сбоку от очереди, предназначенную, очевидно, для сообразительных гостей из России и других стран бывшего соцлагеря. Внутри былолюдно, шумно и, что повергло нас в совершенный восторг, — прохладно. Гигантский холл с отполированным до зеркального состояния полом упирался в широкую лестницу. Она восходила к шеренге дверей. Над ними висели три английских слова, которые за последние десять лет обрели невероятную магнетическую силу для всех, кто причастен к играм. Все три слова роковым образом начинались на букву "E" и складывались в надпись "Electronic Entertainment Expo". К ней непрерывающимся потоком стекались толпы народу, исчезающие где-то внутри.

Не было никаких сомнений в том, что мы попали по адресу.

И БЫЛО УТРО, И БЫЛ ВЕЧЕР. Е3, ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Быстро и безболезненно получив бейджи прессы, мы двинулись прямо под надпись в недрах South Hall'a — самого большого (по крайней мере, на вид) и самого веселого из трех залов выставки. Если снаружи было шумно — то внутри стоял просто адский гвалт. Из невидимых глаз колонок справа, слева, сверху и еще черт знает где доносились обрывки музыки к целой связке роликов из разных игр. Слева от нас был стенд Electronic Arts, справа — стенд Vivendi Universal. Чуть поодаль светились логотипы Ubisoft и Activision. Где-то на границе видимого пространства мерцали прославленные консольные бренды **Sapcom**, **Konami** и **Namco**. Мы бы не удивились, если бы рядом прошел Питер Мулине или Гейб, скажем, Ньювелл.

Но эти парни, видимо, зависали на соответствующих стендах, а перед нами туда и сюда стремительно сновали бесчисленные посетители, имевшие вид людей, которые знают, куда идти. Поскольку мы этого не знали, то пошли туда, где был источник са-

мого мощного звука. Там на высоте двух метров от пола висел нечеловеческих размеров экран стенда EA. Подходившие к нему на расстояние ближе десяти метров люди немедленно впадали в гипноз, молча садились на ковер и весь оставшийся день смотрели ролики по **Battlefield 2**, **LOTR: The Battle for Middle-earth**, **The Sims 2**, новому **NFS: Underground**, новому Гарри Поттеру и так далее и тому подобное (как далее и чему подобное? читайте текст!). Собственно, весь драматизм ситуации отображен на наших фотографиях.

Чудовищным усилием оторвав себя от тридцать первого по счету просмотра Гарри Поттера, мы устремились дальше. Примерно та же картина с экранами и гипнозом, только в меньших масштабах, наблюдалась на стендах **Konami**, где крутили члестевиательный **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, и **Blizzard**, где проплывали безумной красоты кадры из **World of Warcraft** и **Starcraft: Ghost**. Там, где не было экранов — из мягкого коврового покрытия уходили в подпольную тьму стенды невообразимой художественной силы, представлявшие разнооб-

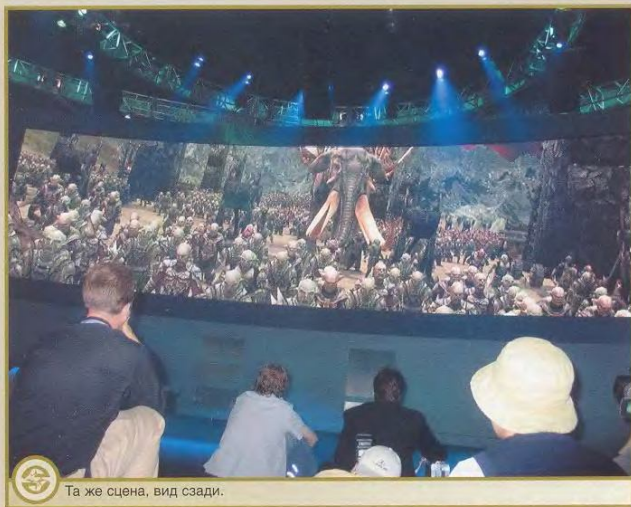
разные игровые проекты выставок. От зверской концентрации убойных брендов на гектар пространства начинала сбивать нервная система. Направо пойдешь — **Splinter Cell 3**. Направо — **Prince of Persia 2**. Где-то между — **Silent Hill 4**. Дальше — **Full Spectrum Warrior**. Посредине — **The Movies**. В штабе **BioWare** — **Knights of the Old Republic II**. Напряжение было огромным: казалось, что между стендами **Doom III** и **Half-Life 2** искрится вольтера дуга.

Нарезав в первый день по выставке километров эдак тридцать, под вечер мы просто валялись с ног от усталости. Но зато немного поправились к шуму, истратили полгигабайта флэш-карточки в фотоаппарате (на стенде **The Movies** был отловлен и безжалостно сфотографирован Питер Мулине) и научились, в конце концов, усилием воли останавливать слюноотток при виде booth babes. Весь следующий день был посвящен тщательной разведке и планомерному обходу стендов в поисках героев из стана игрокостроителей, готовых бесстрашно заглянуть в объектив нашей видеокамеры.

И вот что мы увидели и услышали.



Наш бесменный кинооператор Антон Логвинов застыл перед экраном EA в той позе, в которой его угрозило туда посмотреть. На заднем плане видны другие жертвы гипноза, успевающие хотя бы присесть на ковер.



Та же сцена, вид сзади.

HALF-LIFE 2

Жанр: 3D Action
Издатель: Vivendi Universal
Разработчик: Valve
Дата выхода: Лето 2004 года

У домика с большим логотипом **Half-Life 2** над дверью в течение всех трех дней выставки тусовалась приличного размера очередь. Точнее, две. В одной стояли заранее аккредитованные журналисты, а в другой — простые смертные, у которых не было никаких гарантий, что они попадут внутрь. Тем не менее они упорно ждали своего часа, провожая журналист застывшими взглядами и коротая время за чтением американской тематической прессы.

Внутри стенда гордо восседал не кто иной, как Гейб Ньювелл. По сторонам от него были два проекционных экрана, на которых, собственно, и показывался геймплей. Гейб изредка ронял пару фраз в микрофон, но в целом презентация проходила при гробовом молчании. Народ внимал.

Первой сценой шло пробуждение нашего старого приятеля Гордона Фримена под голос G-Man (мужик в синем костюме, помните?), произносящий сакраментальное "Wake up, Mr. Freeman!". Следующий кадр: Гордон прибывает поездом в City 17 (один из немногих оставшихся на планете городов). Вокруг снуют боты. Один из них зависает перед лицом нашего героя и делает моментальный снимок. Чуть ли не сразу встреченный NPC шепчет: "Не пей воду! Они что-то подмешивают в нее. Я даже не могу вспомнить, как я тут очутился..." Гордон бредет через коридоры иммиграционной зоны. На него недружелюбно смотрят полисмены в защитных костюмах и странных масках. Фримена останавливают и заводят в помещение, сильно напоминающее комнату для допросов. На этом сцена номер один заканчивается.

Акт второй застал Гордона за рулем четырехколесного багги, на котором он гордо подхвывает к краю какой-то пропасти и едва успев выскочить из кабины, как багги начал съезжать с обрыва. Вытнута его обратно с по-

мощью гравитационной пушки, Фримен делал до какой-то дорожной будки со шлагбаумом, где был атакован патрульными. Те стреляли в него из автоматов и швырялись "липкими минами" — взрывающимися шариками, которые вопреки всем законам гравитации змывали в воздух и направлялись в нашу сторону с явным намерением взорваться. Гравитационная пушка помогла и здесь — с ее помощью Фримен запускал мины обратно, что приводило врагов в неописуемый восторг. Гравипушкой удалось даже вернуть одному из шулунов гранату, которая тут же и рванула над ухом у пострадавшего. Вообще, этим неординарным устройством можно "подцепить" любой твердый предмет (ограничением, видимо, служит вес) и подтянуть его к себе либо швырнуть в нужную сторону.

Третья часть демонстрации содержала сцену лихого рейда на некоем подобии hovercrafta. Гордон смело мчал по полувисошему каналу, местами пронесся над обнажившимся песчаным дном, а в него с разных сторон падали из танков. Вокруг все взрывалось, и пару раз снаряд чуть не угодил в hovercraft. Вскоре на горизонте возник вертолет, и Гордон стал палить по нему из бортового пулемета. Вертолет отвечал взаимностью, а в конце сбросил в канал мины, всколыхнувшие ржавую воду.

Дальше на экране показался Райвенхольм — местность недалеко от City 17, где происходит изрядная часть действия игры. Там Гордон вместе с неким отцом Григория, местным священником, отстреливал в каньоне зомби. Зомби оказались крайне проворными, и наши герои быстро превратились из охотников в жертв. Очевидно, нам еще предстоит вернуть неупокоенных в могилы после выхода финальной версии Half-Life 2.

Под занавес всего действа нам показали, что происходит в City 17. Среди бела дня на Гордона напали несколько человек с автоматами, но несколько секунд спустя у них появилась более достойный объект для стрельбы. Из-за домов на трех длинных и тонких ногах



Стрелять из автомата по страйдерам — чистой воды самоубийство!



В City 17 процветает военный произвол и попрание гражданских свобод.



Низко пошел — видать, к дождю.



Тот самый кран. Тот самый багги.

вышла огромная тварь (giant strider), живо напоминавшая марсианские машины из "Войны миров" Герберта Уэлса. В нее начали стрелять из всего, что было — но ее не брали ни гранаты, ни автоматные очереди. Зато от выпускаемых ею мощных энергетических залпов рушились колонны и в кирпичных стенах образовывались пробоины. Еще в месте взрывов происходило какое-то странное искривление пространства-времени: все замедлялось, и по воздуху расходились круги, как по глади озера, если бросить в нее камешек. Тела людей, попавших под удар, переворачивало в воздухе. Они шлепались о землю и больше не вставали. Одного из стрелявших giant strider проткнул своей ногой от шеи до поясницы и пошел дальше. Тело несчастного подергивалось на длинном стержне.

Еще одна презентация Half-Life 2 происходила на стенде видеогиганта ATI. Там показывали боевиков Синдиката, разгуливающих

по городу, и местных жителей, демонстрировавших откровенный страх перед этими противогазными мордами. Потом Гордон немного пострелял из бортовой пушки багги по жукоподобным монстрам (наподобие тех, что были в "Звездном десанте" Верхуvena) и зарядил ракету в часовой, глупо торчавшего на башне подъемного крана. Тело часового отправилось в продолжительный и красивый полет в соответствии с классическими правилами gag doll-анимации, что вызвало бурные и продолжительные аплодисменты публики. Завершившись в кабину крана, Фримен поймал его магнитом в большой металлический контейнер и скинул в яму, замостив таким образом обвалившиеся звено моста. После чего сел обратно в багги и был таков.

В следующей сцене состоялась беседа нашего героя с доктором Эли Вэнсом — персонажем, если помните, первого Half-Life. Судя по тому, что девушка-ассистент доктора сказала, что для нее было честью встретить Фримена, последний достиг определенного авторитета в мире игры. А Эли, кажется, вышел на контакт с aliens — по крайней мере, в начале сцены мелькал экран видеонаблюдения, через который доктор активно читался с кем-то явно незнакомым происхождения.

В небольшом эпизоде у хижинки Фримену удалось славно применить гравипушку, швырнув несколько зомби на лезвие вращающейся циркулярной пилы, которая благодаря кровожадному физическому движку мигом разделала их надвое. Тем же способом были подняты на воздух и брошены в воздух взрывающиеся бочки; зомби охотно воспламенились, способствуя процессу горения дикими воплями.

Впечатления просмотра прямого репортажа из мира Half-Life оставил вот какие. Графика игры — вполне на современном уровне, но авангардом технологий движок Half-Life 2 не назовешь (хотя лицевая анимация, вне всяких сомнений, достойна трюкратного "ку"). Впрочем, аналогичная ситуация была с первой частью, и это ничуть не помешало ей стать объектом массового поклонения. Зато физикой Valve могут гордиться — с помощью гравипушки можно направить вышеупомянутые "твердые предметы" в полет по любой траектории, восхищенно любуясь, как и куда они падают и что после этого с ними происходит. Окружение (environment) разрушаемо в реальном времени — в отличие от первой "Халфы", где каждый обвалившийся кусок стены был тщательно заскриптован дизайнерами уровней. Не то здресь: один раз энергетические залпы giant spiders вышибают одни кирпичи, при повторном прохождении — совсем другие. Сами мы, правда, этого не видели, но Гейб Ньювелл в нашем видеointervью здоровьем мамы клянется, что так оно и есть. Еще он рассказал много всего интересного про "story-driven gameplay" и паранойю Гордона Фримена (читай — игрока), который поначалу совершенно не понимает, что происходит вокруг: кто кого бьет, кто с кем воюет и что, черт возьми, тут делают инопланетяне. Перед нами снова интерактивный фильм, только на этот раз заметно более навороченный. Показанные на Е3 кадры зверски возбуждают аппетиты публики, а опубликованные в игровой прессе отчеты об увиденном делают проект еще более интригующим, чем он был



ЗАРИСОВКИ С ВЫСТАВКИ

ДЕВУШКИ НА ВЫДАНИЕ

Отдельное явление на Е3 (а также прочих игровых и не только выставках) — так называемые booth babes (от англ. booth — стенд и babe — крошка). Это специально приглашаемые на стенды девушки гейблевских пропорций, которые одеваются в откровенные тематические костюмы и принимают различные позы на глазах у изумленных зрителей. Если владеть в гилотинический транс перед экраном с роликами еще дополнительно, то пилиться по полчаса на каждую такую babe просто неприлично и мешает работе (хорошо, что мы это быстро осознали — иначе этого репортажа могло и не быть). Однако никто не запрещает фотографироваться с babes, обнимая их за талию (классическое развлечение посетителей). Что наши корреспонденты с удовольствием и делали, когда выпадала свободная минутка. Целую кучу казенных мегабайтов я извел на стенде Blood Rayne 2. Там, в клубах пара, на высоких каблучках и в обтягивающем платье, стояла мисс Рэйн — само воплощение сексуальности! Она хищным взором оглядывала шви зевак и грациозно двигала сверкающими лезвиями, закрепленными на предплечьях. Боже, боже! В эти минуты я осознал и понял многое.



У нас была идея сделать свою версию "Интервью с вампиром", но для этого банально не нашлось времени. До следующего раза, мисс Рэйн!

все эти годы. Скоро мы узнаем, куда заведет нас буйная фантазия дизайнеров Valve, — дата релиза близка как никогда. Гейб, во всяком случае, обещал сделать это в течение трех летних месяцев.

DREAMFALL

Жанр: Action/Adventure
Издатель: Funcom
Разработчик: Funcom
Дата выхода: 2005 год

Вам о чем-нибудь говорит название Dreamfall? Хорошо, упростим задачу: а словосочетание The Longest Journey что-нибудь напоминает? Ну конечно, один из культовых игр квестов всех времен и народов, удивительная, потрясающая, лирическая и философская история про девушку Эйприл, про древнюю расу Драконов и про два мира — Старк (нашу с вами Землю в недалеком будущем) и Аркадию (параллельный "сказочный" мир магии и волшебства)... Ребята из Funcom, создатели этого чуда, спустя четыре года после вы-

хода The Longest Journey все-таки отважились выпустить сиквел. Аплодисменты?..

Хотя нет, подождите — пока что рановато для оваций. Когда мы впервые заинтересовались Dreamfall на выставке, внезапно выяснилось, что во всех Е3 пресс-релизах проект позиционировался как action/adventure. А это серьезно насторожило — оригинальная игра была чисто квестовым квестом, без любых намеков на какие бы то ни было "элементы"... В рекламном буклете мы прочли: "полное 3D, акробатические приемы, сражения с противником"... Что это, страшный сон?

В панике мы отбросили пресс-релиз и принялись метаться по всей выставке, пока не столкнулись лбами с представителями Funcom, которые поспешили успокоить: акробатические приемы, оказывается, будут выполняться автоматически, а сражений — от силы наберется два-три на всю игру. Да и вообще, судя по тому, что нам сказали, пресловутого "экшена" в Dreamfall будет не больше,



Кроме сухой строчки о том, что "в игре будет классный движок", никаких других технических подробностей о Dreamfall не известно.



чем в том же **Broken Sword: The Sleeping Dragon**, который, как известно, позиционировался как хитрая поэмь адвенчуры со всем на свете, а на деле был вполне себе квестом.

Dreamfall выйдет на свет только, дай бог, в конце 2005 года, поэтому сейчас рассказать что-нибудь вразумительное о проекте очень сложно. Да, у него есть мощный графический движок, да, разработчики с радостью готовы продемонстрировать кучу скриншотов и карандашных зарисовок, но ничего другого... Хотя, стоп! Как это ничего? Сейчас уже можно рассказать о главном, что будет в этой игре, — о сюжете.

Итак, со времен событий The Longest Journey прошло почти десять лет, и хрупкому балансу между Старком и Аркадией снова угрожает какая-то жуткая опасность. Главная героиня, двадцатилетняя жительница Касабланки по имени Зои, каким-то образом оказалась связана с древними Хранителями, и теперь ей предстоит совершить второе "Путешествие длиною в жизнь" в целях восстановления баланса и сохранения мира. И хотя большую часть игры мы проведем в компании с Зои, уже сейчас известно, что кроме нее в Dreamfall будут еще два ключевых персонажа — сорвиголова Киям из Аркадии и Эйприл Райан из Старка (да-да, та самая Эйприл, главгероиня The Longest Journey).

К нашему величайшему сожалению, на момент написания этих строк про Dreamfall неизвестно больше ровным счетом ничего. Ждем подробностей? Да не то слово!

THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Жанр: RTS
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Los Angeles
Дата выхода: Осень 2004 года

Популярность **Battle for Middle-earth** за вымыванием ЕЗ не давали. Но зато показывали геймплей. В комнате, где на большом экране крутили и комментировали долгий геймплейный ролик, запрещалось снимать видео, фотографировать и записывать звук. Поэтому нам пришлось ловить комментатора — дизайнера из **EA Los Angeles** — и заставлять его отвечать в камеру на наши каверзные вопросы. Что он там наотвечал — вы увидите в нашем ЕЗ-фильме, а пока — картины маслом.

...Энты нападают на базу орков. Живые деревья отрывают от сторожевой башни куски стен и метают их в орков. Те подбегают ближе и начинают рубить энтов мечами. Одного из гигантов поджигают огненными стрелами, и он скрывается где-то в лесу. Другого, окружив, валят на землю.

...Здоровенный тролль грозно топает в сторону небольшого отряда пеших воинов. Проходя мимо небольшого деревца, он с корнем вырывает его из земли, делает из него дубину и, махая ей из стороны в сторону, раскидывает мечников по сторонам.

...К отряду мечников приближается мумак с боевой платформой на спине, в которой сидят дикари с Юга. Он подходит вплотную и своими бивнями начинает раскидывать мечников в стороны, как пешки. А чуть поодаль, сбоку от гиганта эльфы натягивают свои луки

с зажженными стрелами. Залп! Платформа загорается, и ошарашенный от боли мумак встает на дыбы, скидывает всадников, галопом мчится назад и валится на землю.

...В разгар битвы между орками и всадниками Рохана над полем появляются наизгуг верхом на омерзительном летающем ящере. Наизгуг хищно бросается к земле, и люди в ужасе разбегаются. Ящер хватается когтями короля Теодена вместе с конем, поднимает на высоту и бросает вниз.

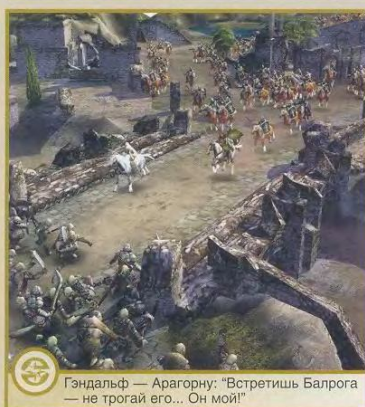
...В разгар битвы между Темной и Светлой сторонами на поле влетает армия Мертвых. Яркие эктоплазменные тени проносятся с одного фланга на другой и исчезают где-то за гранью экрана. На поле остаются только воины людей и эльфов. Им больше не с кем драться.

...Пешие воины сильно теснят отряд орков. Кажется, победа уже близка. Но в этот момент открывается чрево земли, и на свет божий в языках пламени и клубах дыма выходит огромный красный демон. Несколько взмахов бичом — и с отрядом людей покончено. Остался лишь один воин. Не в силах сойти с места, он в ужасе смотрит, как к нему идет смерть. Балрог хватается беднягу своей огромной огненной лапой, несколько мгновений смотрит на него и... сжимает кисть. От человека остается только горстка золы, уносимой ветром.

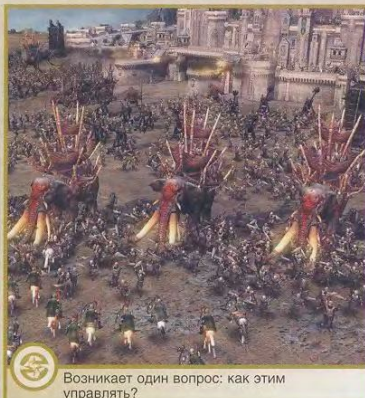
...Силы Врага осаждают Minas-Tirit. В него летят огромные валуны, запускаемые катапультами. Валуны крушат стены, и огромные куски каменной кладки низвергаются



Карта: воссоздает в подробностях.



Гэндальф — Арагорну: "Встретишь Балрога — не трагай его... Он мой!"



Возникает один вопрос: как этим управлять?



Слон: E2-E4.

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 2500 лицензионных CD!
Подробные описания!



Большинство дисков
от 60 до 100 руб.
а также программы 1С
и тысячи Аудио CD

www.1soft.ru

вниз, давая осажденных. Тролли подкатили к воротам города мощный таран и в несколько ударов разбили ворота, после чего внутрь хлынули отряды орков.

И немного фактов.

— Battle for Middle-earth делается строго по фильму "Властелин колец"; книга рассматривается лишь как первоисточник всего замысла;

— В игре будет две кампании: за Светлую сторону и за Темную. В первом случае в борьбу вступят армии людей (Рохан, Гондор, Минас-Тирит), эльфов и гномов (хоббиты, видимо, рассматриваются как бесплатное приложение). С противоположной стороны на разбор подведут орки и прочая дрянь во главе с Сауроном, а также Изенгард (Саруман и сочувствующие). Все вместе они составляют четыре стороны, за которые мы и будем играть в течение двух кампаний.

— Вы встретите в игре многих (а может, и всех) любимых и нелюбимых героев книги и фильма: Гэндальф, Арагорн, Гимли, Леголас, Теоден и Фродо Бэггинс — к вашим услугам. К услугам врагов — Балрог, материализовавшийся в виде огромного черного рыцаря Саурон и его приятели назгулы (да-да, на своих жутких птице-драконах). Вероятно, пенсионер Саруман тоже не преминет помахать своей магической клюшкой.

— У каждого героя будут свои сильные стороны. Например, Леголас может попасть стрелой в глаз вороне за сто метров, не говоря уже о мумаках, Арагорн в ближнем бою будет просто машиной смерти (Саурон, впрочем, тоже), Гэндальф наколдует много всего полезного — ну, а что делает Балрог, я уже написал.

— Персонажи в игре обладают эмоциями и чувствами: например, мечники отчаянно боятся троллей и назгулов, а энты — убегают от огня. При случае представители воюющих сторон входят в боевой раж, а также умеют праздновать победу поднятием вверх оружия и трюковыми выкриками "yup!". Привнесение в Battle for Middle-earth эмоционального плана разработчики считают мощным ходом, направленным на создание у игроков ответных эмоций и ощущения реальности игрового мира.

— В игре есть глобальная "живая" (то есть анимированная) карта всего Средиземья, по которой игрок может двигать свои армии.

— Дастин Броудер из EA Los Angeles сообщил нам, что Battle for Middle-earth не является конкурентом какой-либо из существующих real-time стратегий, а представляет собой новое слово в жанре. И вы знаете, что? Похоже, он прав.

BLACK & WHITE 2

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Lionhead Studios
Жанр: Strategy
Дата выхода: 2004 год

Весь открытый показ Black & White 2 на E3 свелся к одинокой технологической демке на стенде nVidia. Зато на закрытом показе Питер наш Мулине поведал немало новых фактов о проекте.

В первой части игры был серьезный дизайнерский промах, а именно: если вы в течение 10—15 секунд после того, как ваше существо сделало какую-нибудь очередную пакость, не надавали ему по морде — оно воспринимало вашу реакцию как слабо-

положительную и укреплялось во мнении, что поступает правильно. В результате стоило вам отвлечься на десять минут и оставить питомца бродить по окрестностям, как он нелепыми экспериментами губил с трудом приобретенную репутацию добряка. Во второй части игры у вас будет полчасика (!) на то, чтобы наказать или похвалить существо за совершенный поступок.

Как и раньше, вы сможете выбирать между львом, тигром, волком, коровой, обезьяной и другими представителями фауны. Существа по-прежнему умеют драться друг с другом, но игрок лишен возможности лично направлять их удары. После хорошей потасовки на теле существа будут оставаться раны и шрамы.

Питер поведал, что теперь существа смогут откалывать куда более изощренные трюки, большую часть из которых приходилось проделывать игроку. Например, из существа можно вытритировать отличного полководца или, если вы склонны к мирному существованию, мудрого градоправителя. В первом случае существо сможет руководить сложными боевыми маневрами, во втором — развлекать горожан и строить им все нужное для жизни. Кстати, в строительной сфере произошел существенный прогресс. Вы можете полностью спланировать будущий город, вроде того, как это делается в играх серии Caesar и SimCity. Город с развитой, логичной инфраструктурой и привлекательным внешне будет увеличивать ваше влияние. Жители окрестных деревень признают в вас хорошего бога и сами придут под стены города просить о том, чтобы их пустили внутрь.

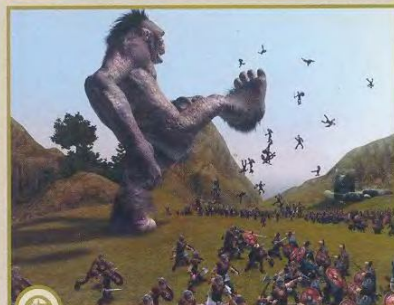
Горожане будут вполне отчетливо реагировать на все действия градостроителя. В литературе описывается случай с деревом, посаженным у городской площади. Несколько проходивших мимо человек остановились им полюбоваться, начали выражать свое восхищение и громко аплодировать. Кроме чисто декоративных вещей типа деревьев и статуй есть вполне функциональные — например, университет. Возведение одного храма науки позволяет разрабатывать для города новые возможности, которые могут значительно расширить сферу его влияния. Построив таверну, можно заклинать туда половину жителей и получить на выходе целую толпу пьяных человечков — если вам, как богу, будет сие угодно.



Как и было обещано: можно разглядеть каждый волосок на шкуре.



Вот что бывает, если вовремя не подоткнуть корову.



Форвард "Спартак" только что забил мяч в ворота противника.



Ждут лесника.

Питер обронил также пару слов о структуре кампании. Пока вы будете развиваться на своем первом маленьком островке, соседние народы не будут скучать, а тоже начнут восходить по спирали научно-технического прогресса. Так что когда вам придет в голову покорить их (огнем и мечом или же беспрестанным сотворением чудес), в случае удачи вам достанутся вполне приличные города не хуже Самары или, скажем, Саратова. Уйдя в далекий поход, вы можете не беспокоиться о своих городах — они и без вас будут прекрасно развиваться и всячески процветать. Если, конечно, бог из какой-либо конкурирующей организации не полестится на сияние их белоснежных стен.

В плане графики Black & White 2, конечно, всех милее, всех румяней и белее. Работы над эффектами, зданиями и ландшафтами еще ведутся, а вот модели существ, похоже, обрели законченный вид. Во всяком случае, нам сложно было представить, что такого еще им можно пририсовать. Убойное количество полигонов и беспрецедентная детализация текстур дают возможность разглядеть каждый волосок в их великолепных шкурах. Если пойдет дождь, ваш волк или корова станут похожи на волка или корову, попавших под дождь. О морфинге и разнообразных мутациях, зависящих от морального облика существа, можно и не говорить — темнеющие/светлеющие шкуры, отрастающие клыки и заостренные копыта по-прежнему с нами, только все еще красивей, чем было. То же касается и анимации: ваше существо будет жестикулировать не хуже какого-нибудь итальянца или грузина, бить себя лапами в грудь и лихо отплясывать на останках поверженных врагов или же на городском парковке.

...Если заглянуть в дизайн-документ игры, то становится ясно, что амбиции Наполеона — ничто по сравнению с планами Питера Му-

лине. Сам Питер объясняет столь грандиозный подход тем, что народ ожидал от первой части Black & White массу вещей, которые в итоге не были реализованы. Поэтому теперь надо нагонять. Плюс, само собой, новые идеи, на недостаток которых в Lionhead никогда не жаловались, плюс желание немного заточить игру под усредненного геймера — а то слишком уж радикальные позиции занял играющий народ: для одних Black & White — полное понимание того, для других — объект поклонения. В середине почти ничего. Так что ждем убойный микс RTS, симулятора бога и градостроительной стратегии. Мулине утверждает, что игра на три четверти готова. Значит, где-то в районе поздней осени мы сможем вознестись над грешной землей и с высот облаков править народами, двигать армиями и возводить города.

DOOM III

Жанр: 3D Action
Издатель: Activision
Разработчик: id Software
Дата выхода: Лето 2004 года

Стенд априорного хита от id Software выглядел, как поют "Запращенные барабанишки", дико и уныло. Небольшая коричневая будка с смонтированными в стену экранами, на которых крутили нарезки геймплея, привлекала к себе, тем не менее, множество посетителей. Всем хотелось потрогать будущее собственными руками. Ничто человеческое сотрудникам "Игромании" не чуждо, и, получив с утра специальную pass card, я пришел в назначенное время, час промаялся в короткой, но чрезвычайно медленной очереди и, наконец, проник внутрь стенда. Ах! — такого разочарования я не испытывал со времен изгнания перволюдей из Эдема. Будущее жаловало глядело на меня из клетки Xbox! Игра, конечно, от этого хуже не стала (если не считать графического разрешения), но приста-



Главное — включить фонарик до того, как тебе откусят голову.



Хотелось бы, конечно, верить, что там, в углу — просто предмет интерьера...

вочный джойстик в руках верного адепта учения Клавиатуры и Мыши был подобен топору неумелого папы Карло! Первые минуты геймплея были сущим мучением — меня убивали сбоку, сзади и из-за угла, убивали нагло и беззастенчиво. Немного научившись наводиться на цель и не стучаться лбом о дверные косяки, я, наконец, начал собственно играть.

В первой комнате на стуле сидел полуразложившийся труп. В моем присутствии он ожил, встал со стула и хотел, очевидно, узнать, как пройти в библиотеку, — но не успел. В трех шагах от того места, где он остался лежать, я подобрал шотган и тут же разрядил его в жирного зомби, опротивевшего показавшегося из темноты в правом углу комнаты. В коридорах тусовались экс-охранники базы, ныне одержимые бесами и стрелявшие из автомата сразу на поражение. В следующем помещении кто-то гад попытался прыгнуть мне на голову с явным намерением ее откусить, что сгубило его жизнь и несколько моих нервных клеточек... Собственно, игра как раз и рассчитана на жалеющих безразмерно поседеть или приобрести какое-нибудь психическое заболевание. Ты заходишь в темное помещение, где что-то шуршит или чавкает в углу. Проходит секунда — и вот оно уже перед твоим носом, и через секунду кто-то из вас двоих бездыханным лежит на полу. От ужасов нашего городка немного спасает фонарь, которым надо тщательно светить во все подозрительные места. По крайней мере, можно узнать, кто тебя съел.

Doom III играется медленно и тягуче, как и положено настоящему ужастик. Он совершенно не похож на экшены современности, где главный герой, в лучшем случае, расстреливает всех в радиусе километра из снайперки, а в худшем — просто режет монстров в труху крупными оптовыми партиями. В "Думе" главное — напряжение, или, по-научному выражаясь, саспенс. Когда твои нервы уже

ЗАРИСОВКИ С ВЫСТАВКИ

РИЧАРД ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ

Ожидая на стенде отечественной компании 1С (приотившем усталых путников из "Игромании", за что большое спасибо всей компании и нашему герою Анатолию Субботину лично!) идейного последователя Хичкока и Феллини, вашего любимого фильм-мейкера Мистера Logvinoff, я увидел картину, достойную кисти если не Пикассо, то уж точно кого-то из мастеров Ренессанса. Мимо стенда 1С быстрым шагом проходил — кто бы думал? — сам Ричард "Levelord" Грей, один из колоритнейших персонажей в индустрии и один из лучших в мире дизайнеров, ныне трудящийся на благо Ritual Studios! В простой, заметке, черной майке и синих американских джинсах с сбежденным простого посетителя. Конечно, он бы немедленно отловлен, приставлен к холодному объективу фотоаппарата и допрошен перед камерой мистера Logvinoff (который словно по волшебству тут же материализовался из воздуха). Узнав, что мы приехали from Russia, мистер Грей повелал мистера Logvinoff, что для motherland он готов на что угодно (включая эксклюзивные интервью до гробовой доски) и мечтает выпить водки at the Red Square. Мы тут же ответили "ноу проблем" и пригласили Ричарда к нам, в холодную Москву — например, на следующую КРП. Ричард пообещал захватить и на прощание оставить всем читателям "Игромании" автограф. Вот такой:

LEVELORD
Wishes ALL
THE BEST TO THE MOTHERLAND



Совершенно вакхическая картина: мистер Грей между You Are Empty и Axle Rage! Передает вам привет.

на пределе, когда ты каждую секунду готов издать истеричный крик и, может быть, даже позвать маму, — из-за вон той стопки ящиков выскакивает монстр, и ты в паническом ужасе разряжаешь в него половину обоймы. Темные углы, слабый и неверный свет настенных ламп, колеблющиеся тени — все направлено на то, чтобы пробиться в глубины подсознания, где гнездится Страх. Конечно, нелегко напугать циничного современного геймера, видавшего виды в *Silent Hill* и *Resident Evil*, но у ид, похоже, получится.

В плане технологий Doom III, как и было уже многократно заявлено всеми, кому не лень, — на сегодня выглядит абсолютным лидером среди экшенов. По крайней мере, с графической точки зрения — точно: плюс, само собой, великолепные текстуры, модели и беспрецедентная по воздействию на ваше воображение и вашу видеокарту игра света и тени. Нетерпеливо ждем того летнего дня, когда на злословной марсианской базе откроются порталы в иное измерение.

BROTHERS IN ARMS

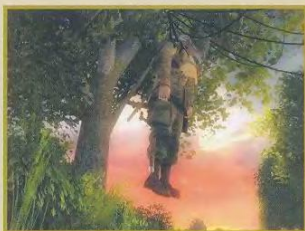
Жанр: Action
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Gearbox Software
Дата выхода: Зима 2004 года

Если вас по какому-то странному стечению обстоятельств еще не начинает трясти мелкой дрожью при упоминании выражения "игра по Второй мировой", то у нас есть все основания предполагать, что последние несколько лет вы провели в глубоком заточении. WWII-декорации настолько заполнили несчастный рынок, что деваться от них, натурально, некуда. Тем не менее, на подходе очередной *Call of Duty*, а 1С готовит в этом году "Вторую мировую" и "В тылу врага". Любуйтесь, анонсировавшей экшен про немцев и союзников, основанный на реальных событиях, хочется отправить мешок сибирской явзы с приветом от тружеников виртуального пера. Чтобы заставить игроков с интересом смотреть на очередной WWII-экшен, нужно выпрыгнуть из собственных штанов. Gearbox Software, которые вот уже несколько лет зарабатывают на жизнь портированием хитов (перенос *Halo* на PC — их рук дело) на чужеродные платформы и создани-

ем заказных проектов (именно они ответственные за появление *James Bond 007: NightFire* и двух отмененных аддонов к *Half-Life — Opposing Force* и *Blue Shift*), дозрели, наконец, до собственной игры. *Brothers in Arms* — первый проект Gearbox, который они делают по собственной инициативе, а не на заказ. И надо сказать, делают очень неплохо — умудриться сотворить экшен по Второй мировой, от которого не будет в страхе разбегаться пресса, — довольно сложно. Если, конечно, ты не обладатель заветной лицензии *Medal of Honor* или *Call of Duty*. Это все к тому, что *Brothers in Arms* вырисовывается очень занятой игрой, на которую не жалко потратить драгоценное журнальное место.

Итак, *Brothers in Arms* — это самый что ни на есть экшен по Второй мировой. Хуже того, авторы, как обычно, бьют себя пятой в грудь и утверждают, что каждое дерево в их миссиях расположено именно там, где оно росло во время описываемых в игре событий (которые, само собой, основаны на реальных фактах — в свое время небольшая американская дивизия численностью 12 человек умудрилась выстоять против рекордного числа немцев). Но у Gearbox в руках есть несколько тузов. Например — собственный движок, за который совершенно не стыдно. Трудно поверить, что люди, создавшие самый-тормозной-порт-в-истории-игростройства, способны на такое, но факт остается фактом — *Brothers in Arms* играют и выглядят как потенциальный хит!

Итак, в чем изюминка проекта? Если вы хотите односложный ответ — в тактике. Согласитесь, все эти проглотливудские, нарочито заскриптованные блокбастеры, играя в которые, вы ежеминутно ловите себя на мысли, что перед вами разыгрывают дорогой спектакль, — несколько утомили? Сколько бы авторы *Call of Duty* ни рассказывали нам о реализме, мы прекрасно знаем, что их игра — не более чем одноразовая постановка. И каждый раз, переигрывая в тот же *Medal of Honor*, вы знаете заранее, откуда и в какую сторону сейчас побегут враги. *Brothers in Arms* — проект совершенно другого калибра. Тактика, реалистичная физика и максимальная достоверность происходящего — вот на чем держится игра.



Адреналиновые сражения *Brothers in Arms* периодически напоминают *Freedom Fighters* от первого лица.



Собственный движок Gearbox щеголяет новомодными post-filter эффектами.

На Е3-стенде игру охотно демонстрировал Джон Энтал — главный консультант (по совместительству — полковник в отставке и известный историк; он разъяснял сотрудникам Gearbox тактику бойцов и принимал активное участие в моделировании поведения AI). Геймплей Brothers in Arms фокусируется на управлении двумя группами. Одна предназначена для подавления огня противника, а другая — для штурма. Выглядит это примерно так же, как в нежно любимых **Freedom Fighters**: вы расставляете на местности различные флажки, которые говорят команде, что ей надлежит делать. Более того, на манер серьезных тактических шутеров, Gearbox ввели возможность ставить игру на паузу, с тем, чтобы вы могли оценить ситуацию. Отдавать приказы, однако, в таком режиме нельзя — все по-честному.

Разработчики особенно гордятся местным AI — поведением ваших собратьев по оружию заведует не монорельсовый скрипт, а целая система, в которой учитывается все — от морали в команде (если из группы солдат в живых остался один, он будет крайне напуган) до происходящих вокруг событий — оказавшись под огнем, солдаты в первую очередь ищут укрытия, а уже во вторую — открывают ответный огонь.

На практике вышеописанное счастье действительно так и работает — в мягких лучах заката разворачивается умное, интенсивное и по-настоящему интересное действие, где каждая боевая ситуация сложилась так не потому, что авторы прописали пятьдесят пять скриптов, а потому, что события развивались тем или иным образом. Добавьте сюда, как пишет западная пресса, "uncensored side of war", то есть смачные солдатские матюки, отменную озвучку и яркую, радующую глаз графику, — и вы получите примерное представление о том, что готовят почтенной публике Gearbox. Мы, признаемся, приятно удивлены и несколько озадачены — проектов такого калибра не приходится ожидать от компании, всю сознательную жизнь промышляющую портированием игр и созданием заказных аддонов. Как бы там ни было, Brothers in Arms — игра, на которую мы рекомендуем обратить самое пристальное внимание.

F.E.A.R.

Жанр: 3D Action
Издатель: VU Games
Разработчик: Monolith Productions
Дата выхода: 2005 год

Экшены от **Monolith** — своеобразный знак качества, вроде тех, что Министерство здравоохранения ставит на некоторые зубные пасты. Начиная с **Shogo** (или, если заглянуть поглубже в прошлое, — с **Blood**), эти товарищи выпекают неизменно качественные экшены. Какие-то из них почти гениальны (**No One Lives Forever**), какие-то — великолепны (**Aliens vs. Predator 2**), но факт остается фактом — Monolith гарантированно не вводят вникуда. Более того, они совершенно свободно чувствуют себя в самых различных темах — от готики и аниме до тонких шестидесятилетних стилизаций и киберпанка. Поэтому, разумеется, мы не могли не записаться в очередь и не посмотреть свежий монолитовский проект — **F.E.A.R.** (он же — First Encounter Assault Recon).

Проекты Monolith всегда были, что называется, Hollywood-inspired, то есть — вдохновлены голливудскими нетленками. Они



Периодически F.E.A.R. напоминает самый настоящий голливудский sci-fi блокбастер.

© 2005 Creative Technology Ltd. Все права защищены. Логотип Creative является зарегистрированной торговой маркой. Вы можете приобрести оригинальный набор I-Trigue Creative, который включает в себя все необходимые компоненты для подключения к компьютеру. Мы предлагаем вам ознакомиться с нашим сайтом <http://ru.europe.creative.com> и узнать больше о наших продуктах и услугах.



НАСЛАЖДЕНИЕ ЗВУКОМ

ТРАДИЦИОННО ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО ЗВУКА И СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН

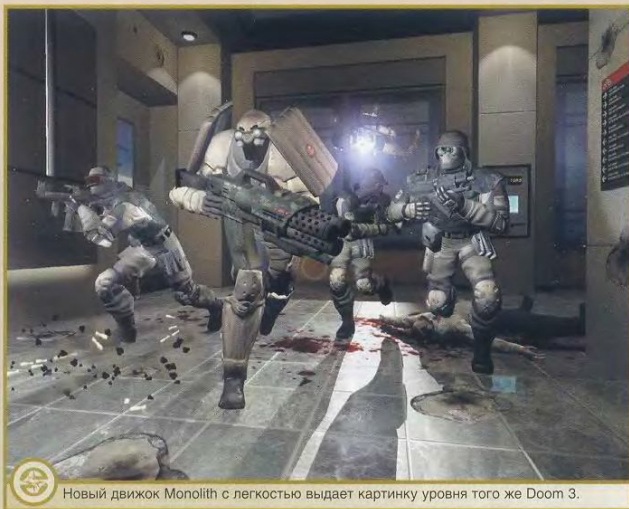
Кто сказал, что ваши колонки должны быть функциональными маленькими черными кубиками? Семейство акустических систем I-Trigue производства Creative сочетает в себе высокое качество воспроизведения и оригинальную конструкцию. Подключите их к вашему MP3 или CD плееру, или к ноутбуку, или к ПК — и вы почувствуете разницу! См. также другие акустические системы Creative по адресу: <http://ru.europe.creative.com>

Creative Labs Sp. z o.o.
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: info@creative.pl
Служба технической поддержки:
тел.: +353 1 8066967, e-mail: support@europe.creative.com

Дистрибьютеры:
Алгон, тел: +7 095 727 1818 • Белье Ветер, тел: +7 095 730 3030
Евклид, тел: +7 812 102 4300 • ЕЛКО, тел: +7 095 234 2845
ЭЛСТ, тел: +7 095 738 4060 • RSL, тел: +7 095 514 1419
Мерlion, тел: +7 095 787 4999 / 780 3266 / 744 0333 / 777 9779



Get
CREATIVE



Новый движок Monolith с легкостью выдает картинку уровня того же Doom 3.

запросто могут напрямую процитировать Кубрика или изваять абстрактный и вместе с тем исполненный шарма экшен по первому в мире киберпанк-фильму. Но на этот раз все по-другому — Monolith делают свое кино.

F.E.A.R. заставляет игрока почувствовать себя самой настоящей звездой крупнобюджетного sci-fi боевика — каждый кадр хочется остановить, распечатать и немедленно положить под стекло. Сюжет крутится вокруг некоего аэрокосмического строения, которое было захвачено неизвестными. Посланная туда группа после потери радиосвязи была, в буквальном смысле слова, разорвана на куски — остались убедительные записи с камер слежения. Нас, в качестве руководителя нового отряда, снаряжают в злосчастный комплекс, чтобы навести наконец порядок.

Показанная на E3 версия начинается как хороший голливудский блокбастер с серьезным бюджетом — группа наемников высаживается на крышу здания, выбивает стекло, после чего на экране начинает твориться натуральная "Матрица" — заставшие в воздухе взрывы и вспышки выстрелов, совершенно бесподобная графика (кстати, специально для F.E.A.R. Monolith изменили своему фирменному движку LithTech и с нуля создали новую технологию).

F.E.A.R. — это роскошный, пинжонский экшен, помноженный на потрясающую графику. Здесь же — заигрывания из киберпанком, нанотехнологиями и... рукопашные драки! Помимо шотганов, гранат, автоматов и прочих орудий смертоубийства, не стоит забывать про ваши собственные руки и ноги. Да-да — поздоровайтесь с рукопашным боем в экшене от первого лица! Враги (разумеется, при непосредственной поддержке со стороны старика Ньютона) разлетаются в разные стороны, с хрустом впадают в стены и колонны, заваливают столы, бьют головами окна и так далее. Отдельные позы заслуживают местные гранаты. Обычно всевозможные взрывчатки и

"лимонки" присутствуют в шутерах "для галочки", но только не в случае с F.E.A.R. Когда на наших удивленных глазах произошел первый взрыв, захотелось встать и зааплодировать. Представьте себе — граната взрывается, вместе со вспышкой из эпицентра вырывается пламя, и в этот же самый момент вы видите взрывную волну, которая буквально сносит стоящие рядом предметы интерьера и успевает задеть объекты, находящиеся неподалеку, — разлетаются стекла, падают картины и так далее... натуральная феерия!

Игра пока далека от завершения — сюжет представляет собой лишь невнятные наброски, движок не знаком с таким понятием, как "оптимизация", а релиз запланирован на следующий год. Тем не менее потенциал F.E.A.R. виден невооруженным взглядом — он заключается в исключительной кинематографичности действа. Красивый крепкий экшен, приправленный некоторыми оригинальными находками, — разве не этого нам всем отчаянно не хватало?

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Жанр: Action
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Дата выхода: Конец 2004 года

Командный экшен во вселенной "Звездных войн"! Star Wars-игра без Силы и лазерных мечей! **Republic Commando** — один из самых интригующих проектов этого года — демонстрировался "вживую" на E3 2004.

Игра фокусируется на событиях, которые развиваются параллельно со второй частью фильма ("Атака клонов"). Вы возглавляете группу элитных ксериокопов Джанго Фетта, которых Республика регулярно вызывает для решения "спорных" вопросов.

Местный интерфейс поначалу повергает любого вменяемого поклонника экшена в ступор — он, как вы, должно быть, знаете из нашего предварительного обзора, является продолжением шлема, который каждый клон исправно носит на себе, не снимая да-

же во время сна, бритья и похода в душ. Так вот, в вашем шлеме отображается не только ваше собственное самочувствие, но и уровень здоровья (а также место расположения) собратьев по оружию. Здесь же можно переключаться между различными режимами зрения.

Геймплей Republic Commando предлагает вам не только бегать с бластером наперевес, но и управлять собственными подчиненными. Процесс раздачи приказов довольно прост — вы указываете направление, действие и способ перемещения, после чего республиканские бойцы веселой гурьбой несутся исполнять волю командира. Несмотря на то, что геймплей, на первый взгляд, выглядит довольно просто, в Republic Commando приходится делать выбор практически каждую минуту. За каким укрытием расположить подчиненных? Взорвать дверь или же открыть ее? И так далее и тому подобное.

Впрочем, экшен явно преобладает над тактикой. Другой вопрос, что дружелюбный AI ведет себя более чем разумно — подчиненные исправно прячутся за укрытиями, послушно организуются в группы и вообще не заставляют за себя краснеть.

Несмотря на откровенную экшен-ориентацию, Republic Commando периодически вспоминает про такие понятия, как "реализм" и "баланс". Так, вы не можете носить с собой более двух типов оружия. Правда, один из этих типов — универсальная винтовка, которая трансформируется во что угодно. Кстати, каждое "превращение" сопровождается отменной анимацией — главгерой снимает какие-то части оружия и устанавливает новые модули.

Republic Commando снабжена честной физикой (здравствуй, Karma!) и не стесняется щеголять на публике отличными моделями и



Одной из функций вашей подшефной группы является извлечение межгалактической моли.



Местная пиротехника вполне способна тягаться с фейерверками из UT 2004.



архиприятной графикой. Можете быть уверены — вам будет чем загрузить свой последний Radeon или GeForce.

LucasArts обещают, что сюжет позволит нам ознакомиться с эксклюзивным материалом из готовящейся к выходу третьей части "Звездных войн" ("Рождение Империи"), а также побывать на родной планете Вуки. Как бы там ни было, живая демонстрация Republic Commando лишь утвердила нас в остром желании поскорее заполучить полную версию в свои загребущие руки — проект выглядит как крепкий блокбастер первого эшелона.

THE MOVIES

Жанр: Симулятор киностудии
Издатель: Activision
Разработчик: Lionhead Studios
Дата выхода: Осень 2004 года

Синематографы всех стран и народностей готовы открывать шампанское и отсчитывают дни — **The Movies** Питера Муллина и его подшефной **Lionhead Studios** уверенно приближается к релизу. Более того, показанная нам на E3 версия являет собой концентрированное, свежее выжатое киноманское счастье. Если лавры Стивена Спилберга по-прежнему не дают вам спокойно спать, настоятельно рекомендуем обратить внимание на **The Movies** — это кратчайший путь к тому, чтобы придумать, снять и раскрутить собственное кино.



Движок The Movies с равным успехом держит как общие, так и крупные планы.

Игра, напомним, предлагает нам вжиться сразу в несколько ролей: режиссера, продюсера и менеджера киностудии. Вы координируете весь проект — от утверждения сценария и раскадровок до кастинга (подбор актеров) и управления ходом съемок. **The Movies** крепко стоят на нескольких архилюбопытных моментах.

Во-первых — это индивидуальность актеров. У каждого из них есть собственное амплуа (комик, драматический актер и так далее), а также ряд характеристики: "Ярость"

(отвечает за психологическую устойчивость лицевая на съемочной площадке), "Алкоголизм" (отвечает понятию за что), "Сексуальная зависимость" (без комментариев) и "Склонность к перееданию" (к середине съемки вы можете обнаружить, что ваша высококооплачиваемая суперстар неожиданно пополнила на 7 килограммов, потому что слишком любит бигмаки). Львиную долю времени вы проведете в неравной борьбе с актерами — скажем, нарядив комика в серьезный костюм и заставив его играть в

ЗАРИСОВКИ С ВЫСТАВКИ

ХЛЕБ И ЗРЕЛИЩ

Чтобы привлечь к себе как можно больше внимания народа из толпы численностью в 65 тысяч человек (а именно такова примерная посещаемость E3), организаторы и владельцы стендов выделывают всякие финты ушами — кто во что горазд. На стенде Namco непрерывно проводились дурняки, но очень смешные live-show. Например, три молодые красавицы из числа наиковских booth babes выби- рали себе кавалера на вечер из трех претендентов. Критерием выбора было то, как

участники шоу отвечают на задаваемые девушками коварные вопросы вроде "Как бы ты разогрел мой двигатель?" (Namco показывала гоночный симулятор для приставок). На стенде Tony Hawk Underground страшно зажигал модный дидажей, а под его зубодробительные электронные ритмы выделяли всякие штуки стройные девочки в коротеньких юбках, заставляя танцевать смущенных мужчин и крутя перед их взором предназначенной для этого часть тела. С обратной стороны стенда в течение часа раздавал автографы лично Тони Хок, к которому выстроилась такая очередь, что было ясно: сейчас живая легенда

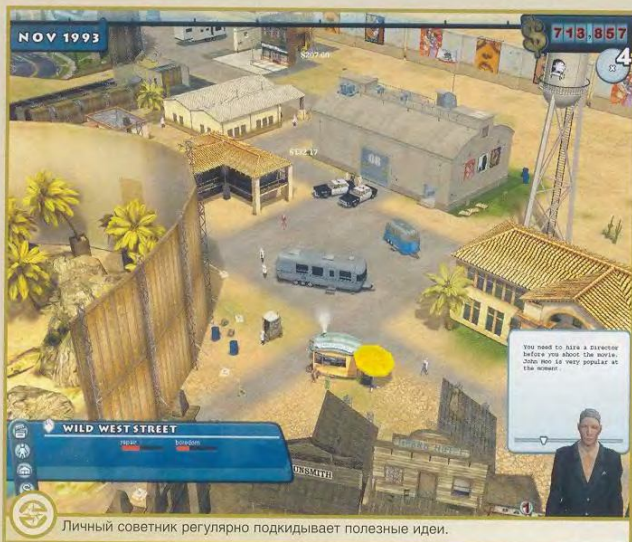
скейтбординга превратится в мертвую (растащат на сувениры). Ну и, конечно, не обошлось без классической народной развлекухи — швыряния в толпу всяких вожаемых ею предметов типа маек, бейсболок и носков с логотипами презентуемых игр. Надо сказать, что веселые американцы охотно вовлекаются в такого рода развлечения, создавая у стендов целые пробки, где все орут, прыгают, хлопают и машут руками. Впрочем, местами хлопотобушающие бонусы просто раздавали симпатичные babes, но это было далеко не так интересно, хотя и заметно выгоднее для тех, кто собирал бонусы по всей выставке.



Как писал о E3 русский поэт Грибоедов, "кричали женщины 'ура!' и в воздух чепчики бросали".



Тони Хок: "Вы знаете, нарисовать двести-триста автографов все же легче, чем научиться владеть скейтом так, как я".



Личный советник регулярно подкидывает полезные идеи.

THE SUFFERING

Жанр: Survival horror
Издатель: Encore Software, Inc.
Разработчик: Surreal Software
Дата выхода: Весна-лето 2004 года

Нынешняя Е3 показала, что в ближайшее время мы получим упаковку крепких survival horror'ов на все случаи жизни. Хотите сложносочиненной и исполненной линчевских мотивов истории? К вашим услугам "Комната" (Silent Hill: The Room) Акиры Ямаока. Жаждете готической атмосферы про товарища Ктулху? Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth наконец явит себя публике в этом году. Если же вам решительно не хватает прямолинейного экшена, разорубленных пополам тел и крошечной темноты — к вашим услугам The Suffering, вышедшая под чутким продюсерским надзором Тома Холла. Релиз консольной версии игры состоялся несколько месяцев назад — проект собрал положительные отзывы прессы, неплохо продавался и теперь готовится явить себя PC-аудитории. Том Холл, отвлеченный нами в последний день выставки, явно был усталым, и поэтому периодически закатывал глаза, хватал ртом воздух и говорил так, что было едва слышно. Полупешопом Том рассказал, как его переполняет радость от того, что обладатели PC тоже смогут окунуться в атмосферу The Suffering, а также пообещал, что всем без исключения игрокам надлежит запастись памперсами, потому что так страшно нам не было еще никогда. Кстати, все желающие могли использовать памперс прямо на месте — Midway охотно продемонстрировала публике практически завершенную PC-версию игры.

Итак, что такое The Suffering? Это хоррор в самом прямом смысле этого слова. Забудьте про психологические элементы, мораль и прочие эстетские штучки. Suffering — это литры крови, темные комнаты с мигающими под потолком лампами и монстры, отрывающие головы всем подряд. Сюжет повествует о тестостероновом мужлане по имени Торк, который попадает в тюрьму за убийство жены и двух сыновей. По доброй традиции, наш герой категорически не помнит, как это произошло, что, само собой, не освобождает его от ответственности — Торк приговорен к смертной казни. В первую же ночь на тюрьму

приквеле к "Молчанию ягнят", вы рискуете устроить ему нервный срыв. Но отправьте его на съемочную площадку семейной комедии — и он будет блистать на экране. Здесь же — проблемы с финансированием. Как нетрудно догадаться, звезды не только требуют баснословных гонораров, но и отказываются жить в трейлере, хотя по утрам экзотических танцовщиц и ванну с дорогим шампанским. Начинающие же бреды питты и джугли Робертс готовы батрачить за сущие копейки, но увеличивают шансы проекта на провал — все хотят видеть на постере номинантов прошлого года Оскара, а не лицедеев из местной театральной школы при ДК "Вагоностроитель".

Во-вторых — The Movies очень хлестко высмеивают всю подноготную индустрии. Так, к вам совершенно легко может заявиться скачующий миллионер, предлагающий огромный бюджет, с условием, что в главной роли будет играть его бесталанная жена или дочь. Если вы сможете вытянуть проект на должном уровне — миллионер с большой вероятностью проникнется к вам симпатией и по дружбе спродюсирует ваш авторский проект, на который отчаянно не хватает денег.

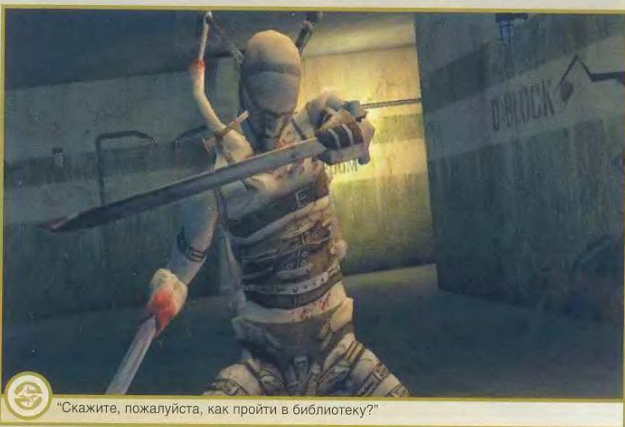
Наконец, в-третьих — помимо финансовой рутины, The Movies позволяют вам самостоятельно усесться в кресло с собственной фамилией на спинке и властно гаркнуть в рупор: "Мотор!". Процесс съемок полностью вам подконтролен — вы можете задавать окраску каждой сцене (романтическая, трагическая, комическая и так далее). Плюс, у каждого дубля есть параметр "экстремальность", который отвечает за экспрессивность сцен. Скажем, выставленный в романтической сцене на минимум, этот параметр укажет актерам, что им надлежит лишь скромно держать друг друга за руки. Выкрутив же "ползунок" на максимум, вы рискуете получить кадры из фильма категории XXX.

Когда съемки, наконец, будут закончены и

фильм пройдет по широкому экранам, вам останется лишь с замиранием сердца следить за кассовыми сборами и реакцией народа и критиков. При удачном стечении обстоятельств неленку можно будет выпустить на VHS/DVD и получать дополнительную прибыль с продаж.

PC-версия (игра также выходит на всех консолях, включая Gamecube) дает возможность распространять собственные шедевры через интернет. Игроки даже смогут устраивать собственные конкурсы — с призами, номинациями, церемониями и красной ковровой дорожкой.

The Movies видится тонким, умным и, в то же время, массовым проектом. Разумеется, нашу веру в светлое будущее проекта укрепляет Питер Мулине, который за всю свою многолетнюю практику не позволил себе ни единого провала. Нашествие клонов Стивена Спилберга ожидается уже этой осенью.



"Скажите, пожалуйста, как пройти в библиотеку?"



Несмотря на скромный графический движок, оторванные головы в The Suffering внушают должный ужас.

нападает разномастная нечисть, рвет в клочки охрану, потрошит заключенных и кровью пишет на стенах всякие скабрезности. Наш герой обнаруживает себя практически в полном одиночестве в тюрьме с заточкой в руках и острым желанием как можно быстрее выбраться наружу. Тут The Suffering передает бразды правления в ваши руки, и на экране начинает твориться, как любят писать наши англоязычные коллеги, сплошной "маскара". То есть экшен в самом худшем и аморальном обличье. Демоны вольготно прохаживаются по территории тюрьмы, света практически нет (The Suffering — очень, очень темная игра), отовсюду доносятся крики и стоны, а авторы периодически развлекают нас скриптовыми роликами — например, в одной из сцен разрубленный пополам человек продолжал жить еще несколько секунд — его нижняя часть, обильно поливая интерьер кровью, прошла несколько шагов и, наконец, завалилась на пол. The Suffering носит рейтинг Mature (только от 18 лет) с гордо поднятой головой, периодически радуя любителей кровопролития милыми зарисовками. Так, по ходу пьесы вам встречаются попавшие в разнообразные ситуации заключенные — например, запертый в газовой камере бедолага, который отчаянно колотит руками и просит

его выпустить. Как поступить с несчастным — подскажет вам исключительно ваша эковская совесть. Вы можете пустить в камеру газ или, наоборот, освободить смертника. Все ваши поступки, по словам авторов, сказываются на финале игры — а их предусмотрено несколько. Периодически The Suffering вспоминает, что у нее есть сюжет, и начинает подсовывать нам флэшбеки — Торк видит свою жену, лица детей... В основном же атмосфера нагнетается за счет крошечной тьмы — судя по тому, что демонстрировалось на Е3, 90% игры мы проведем в потемках, отчаянно пытаясь высветить свой путь фонариком. Здесь же — стандартный голливудский набор из искр, рыков, криков и взрывов. Как говаривал Вуди, герой "Истории игрушек", эти парни всерьез намерены заморгать нас до смерти.

Что касается собственно геймплея, то он являет собой классический экшен, приправленный детсадовскими головоломками в духе "передвишь ящик" или "найди выключатель". Большую же часть времени Торк обстоятельно и со вкусом дерется. Впрочем, авторы разродились — таки на одну оригинальную находку — герой наделен способностью превращаться в самого натурального демона, который рвет врагов на части, словно туалетную бумагу. Загвоздка заключается в том, что чудесное преобразование возможно только по заполнению специального rage meter (то есть "шкалы ярости"). Как только Торк открывает нам свою темную сторону, эта самая шкала начинает стремительно уменьшаться, и если вовремя не вернуться в нормальное состояние, то Торк получит очень серьезный урон для здоровья.

Голые факты звучат так: 10 видов оружия и 12 разнообразных монстров. Визуально игра выглядит на твердую четверку — никаких особенных изысков — бедненько, но чистенько. Впрочем, простая, как три копейки, но внушающая атмосфера искупает сплошь любые грехи. В целом же The Suffering очень

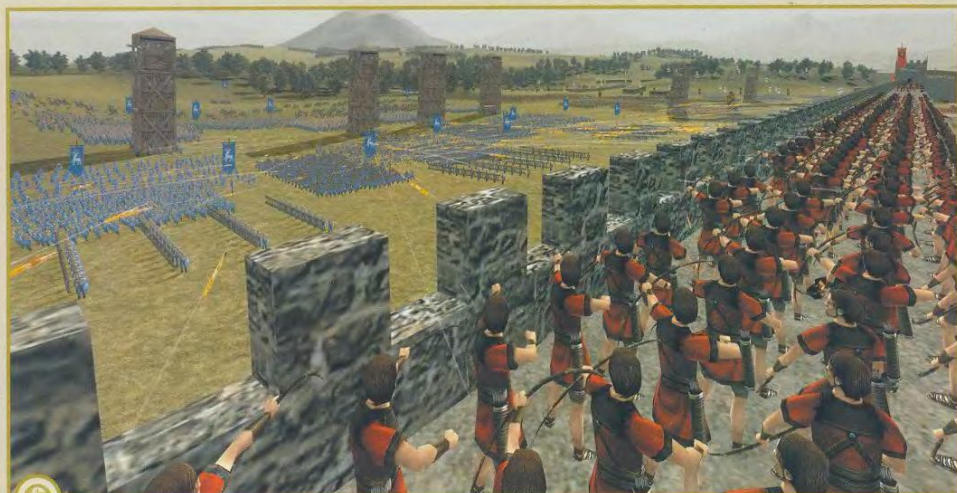
четко отражает современный голливудский подход к хоррор-мейкерству. Американские ужасы перестали притворяться высоким жанром, забросили морализаторство, психологию и заигрывания с постмодернизмом и занимаются тем, для чего и предназначены, — пугают. А это у The Suffering получается отлично.

ROME: TOTAL WAR

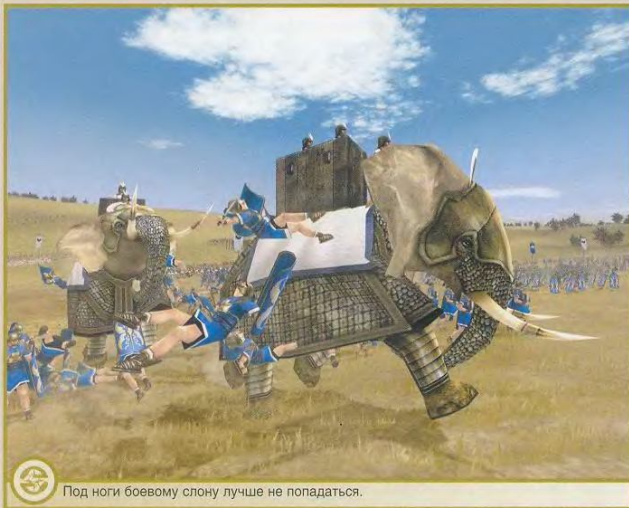
Жанр: Стратегия
Издатель: Activision
Разработчик: Creative Assembly
Дата выхода: Лето 2004 года

Creative Assembly готовят третье пришествие стратегического эпика Total War, посвященного, на сей раз, Римской Империи. Судя по взятому размаху и тому, что творилось на стенде компании, две предыдущие части (Medieval и Shogun) были попросту разминкой перед по-настоящему масштабным проектом. Несмотря на то, что Рим — не самая оригинальная тематика, в случае с Total War выбор более чем оправдан. Помимо богатого исторического фона, который дал Creative Assembly кучу материала для работы, Римская Империя невероятно привлекательна своей эстетикой. На диванчике перед стендом Rome возлежали две роскошные гетеры в туниках (из-под которых выразительно выглядывало все, что в таких случаях должно выглядывать) и сандалиях. Они усаживали рядом с собой всех желающих и дразили бутафорской гроздью винограда.

В стену за спиной дам был вмонтирован экран, на котором можно было увидеть во всей красе самых легионеров и слонов (которых, к сожалению, на стенд не привели). Rome выводит на поля сражений сразу несколько противоборствующих сторон. Каждая из них обладает аутентичной армией (скажем, в арсенале галлов — толпа орущих на своем голосом диких женщин). Более того — как известно, территория Римской Империи была разбита на несколько областей, вла-



Rome: Total War собираются использовать для моделирования исторических битв в документальном сериале.



Под ноги боевому слону лучше не попадаться.

дельцы каждой из которых регулярно выясняли между собой отношения, поэтому множество миссий в игре посвящено внутренним римским разборкам. Среди прочих воиствующих фракций — египтяне, карфагеняне и греки.

Выглядит Rome потрясающе — Creative Assembly взяли воистину эпический размах. Сцена, в которой боевой слон разбрасывает в разные стороны сотни легионеров, заставляет забыть про все, включая х/ф «Властелин колец». При этом все миссии исторически достоверны — разработчики провели не один день в обнимку со специальной литературой, прежде чем приступить к моделированию карт и ландшафтов.

Вся прелесть серии Total War заключается в многообразии возможностей. Грамотно используя имеющиеся у вас боевые ресурсы и окружающий ландшафт, можно отыграть практически при любом раскладе (за исключением откровенно проигрышного). Creative Assembly охотно демонстрировали масштабные сражения. Однако обещанные осады крепостей пока есть только на скриншотах...

Как бы там ни было, судя по предыдущим играм серии Total War и взятому разработчиками размаху, нас ожидает стратегия исполинских масштабов.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Жанр: Survival horror
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Дата выхода: Осень 2004 года

Как и следовало ожидать, **Silent Hill 4** официально анонсирован для PC, несмотря на предыдущие заявления **Konami** о том, что четвертая часть их орденосной хоррор-серии является страшным PS2-эксклюзивом. Что, как говорится, и требовалось доказать.

Стенд **The Room** (именно так называется очередная игра серии) — натуральное произведение художника-концептуалиста. **Konami** не пожалели денег и воздвигли внутри South Hill самую настоящую комнату, вывернутую обшарпанными стенами наружу. На воде

желающих приобщиться к «прекрасному» встречали мусорные баки и лужа какой-то непонятной субстанции (с уверенностью можно сказать, что из здорового человека это вытечь не могло). Внутри — кухня с постаревшим и забрызганным кровью кафелем, ржавые раковины и вмонтированный над ними экран. Венчал жизнерадостную обстановку джойстик (на стенде демонстрировалась консольная версия игры), выходящий чуть ли не из рукоямоныка.

Четвертая часть **Silent Hill** запланирована к выходу в этом году и повествует о Генри Таунсенде, который просыпается от кошмара в своей квартире в городке неподалеку от Сайлент Хилла. Он обводит глазами комнату и понимает, что дверь замурована — Генри заперт в ловушке. Слоняясь пять дней по квартире и подглядывая за своей соседкой, он заходит в ванную и неожиданно обнаруживает там черную дыру. Как нетрудно догадаться, черные дыры в ваннах обычно не ведут в какое-нибудь приятное место. В случае с **The Room** отверстие выходит прямоком в параллельные миры, с которыми мы знакомы по

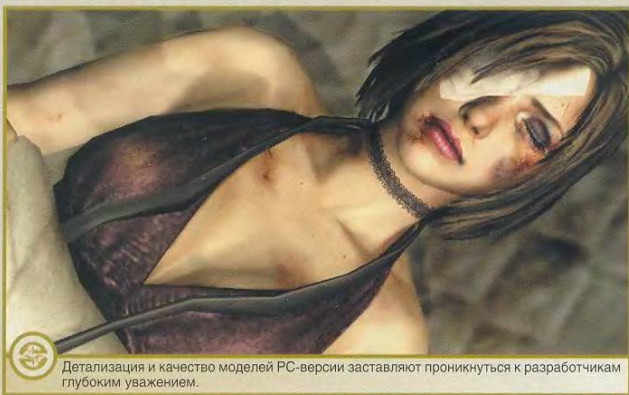
первым трем частям. Взятый нами в плен прямо на стенде игры сотрудник **Konami** пролил свет на некоторые особенности геймплея и сюжета **The Room**.

Во-первых — история, в отличие от второй и третьей части, практически никак не пересекается с первым **Silent Hill**. Девушка из рекламного ролика, которую многие ошибочно приняли за Хизер, — такая же жертва ситуации, как и Генри: она замурована в соседней с ним квартире.

Во-вторых — головоломки по-прежнему являются способом продвижения по сюжету. В показанной на E3 версии не было замечено классических паззлов, только хрестоматийные квестовые задачи на применение и комбинирование тех или иных предметов. Разработчики продолжают доводить до ума экшен-составляющую (если помните, третья часть делала серьезный акцент на действии). Отныне мы можем выбирать оружие и предметы в реальном времени, вместо того чтобы отправляться в инвентарь каждый раз, когда захочется сменить пистолет на бойсбольную битку или применить какой-нибудь предмет. Отныне карманный арсенал ограничен, и носить с собой одновременно пистолет, автомат, пару ножей и лом не получится.

Наконец, в-третьих: познакомьтесь с новыми монстрами. Они традиционно вызывают у любого вменяемого человека единственное желание — забраться под кровать и не вылезать оттуда, пока это не уйдет. Местный террариум включает летающие трупы с волочащимися за спиной оторотками, кусок торса с двумя детскими головами и демоноподобных собак, которые, впрочем, на общем фоне выглядят как дружелюбные спаниели.

The Room четко делится на две части. Пока Генри сидит в своей комнате, предаваясь невеселым рассуждениям, игра демонстрирует нам происходящее от первого лица. Однако стоит игроку попасть в параллельный мир, как мы снова видим события в привычном свете — со стороны. Каждый раз, когда вы возвращаетесь из очередного путешествия, комната изменяется — на стенах проступает сырость, обои покрываются плесенью, нарастает слой ржавчины на раковинах и кранах...



Детализация и качество моделей PC-версии заставляют проникнуться к разработчикам глубоким уважением.



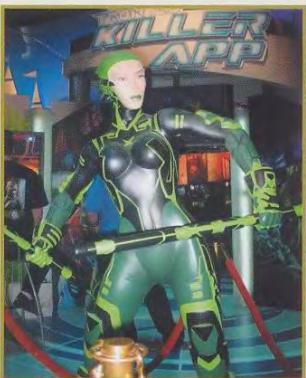
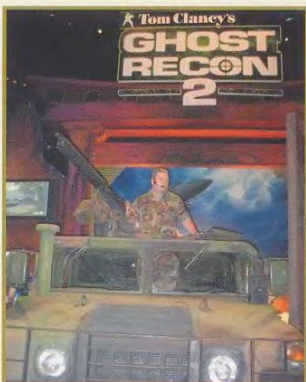
СТЕНДЫ МЕЧТЫ

ЗАРИСОВКИ С ВЫСТАВКИ

Если бы меня попросили вручить премию "лучший стенд выставки" — я, право же, попал бы в крайне затруднительную ситуацию. Оформители ЕЗ работают, мягко говоря, обалденно. Чепоз отвисает каждые пять минут, когда видишь новый стенд. Оформленный в готическом стиле Vampire — The Masquerade: Bloodlines с портретами членов вампирской семьи на кроваво-красной стене; весь залпанный грязью, угрожающе выставивший жало пушки боевой кар на стенде Auto Assault; военная палатка Brothers in Arms, вокруг которой грозно патрулировал местность здоровяк с типично военным лицом, сжимаемая в руках мullah винтовки; "санпропускник" — бункер "Сталкера" с торчащей сверху трубой и маленькой сторожевой вышкой; огромный армейский "Хаммер" с бортовым пулеметом на стенде Ghost Recon 2; вдавленная в ковер, поркоженная машина с огромной дырой в крыше на стенде Dead Rush; бойкая граффити-рописль на "кирпичной" стене Tony Hawk Underground; статуя героини из Top 2.0 в человеческий рост; целая крепость на стенде

America's Army; стенд Silent Hill 4: The Room, обнаживший внутренности дома из типичного фильма ужасов — грязные окна, мусорные баки и залпанный чем-то красным раковина на кухне, над которой прямо в шкафчик был встроен монитор, а шнур от джойстика уходил куда-то вглубь сантехнических коммуникаций. На крыше трехэтажного дома с типично нью-йоркским фасадом стоял The Punisher и тряс телом бандита, удерживаемого в руках и висащего головой вниз. Тело периодически издавало истошные вопли. Но совершенно убили меня пять одинаковых агентов Смитов, выстроившиеся в витрине Matrix Online. Там же были модель машины-охотника в натуральную величину и костюм Нео на безглавом манекене, в котором Киану Ривз играл в третьей части "Матрицы".

Сравнительно скромно были оформлены стенды титанов — Doom III и Half-Life 2. Видимо, издатели, осознавая, что эти имена не нуждаются в дополнительной раскрутке, решили сэкономить на оформлении. Но посетителей это не отпугивало — к домикам третьего "Дума" и второй "Халфры" неизменно тянулась длинная очередь воинствующих фанатов.



Местный арсенал пополнился различными мечами (!) и топорами, а к знакомому карманному фонарику добавились факел — с его помощью вы сможете заглядывать в колоды на предмет каких-нибудь полезных предметов, а также отпугивать и даже поджигать врагов.

Разумеется, не обошлось без новых локаций — показанная на Е3 версия демонстрировала самый настоящий лес (заполненный знакомым туманом).

Выход Silent Hill 4: The Room запланирован на сентябрь этого года — проект должен появиться одновременно на PC, PlayStation 2 и Xbox. Тем временем Konami уже заключила договор на создание экранизации Silent Hill. Священная миссия возложена на французскую компанию **Davis Films** и режиссера **Кристофа Ганса**, который в свое время отличился трэшевой короткометражкой **«Серебряная слизь»** (1981), первой киноновеллой в трилогии **«Некрономикон»** (1994), сня-

той по трем рассказам Лавкрафта, отменным боевиком **«Плачущий убийца»** (1995) и эстетским хоррором **«Братство волка»** (2001). Нам с вами остается лишь возблагодарить судьбу за то, что драгоценная лицензия не угодила в загребуемые лапы **Уэе Болла**, который сейчас заканчивает измызывать над **Alone in the Dark**.

Резюме от увиденного вот какое: The Room, несмотря на различные слухи и пророчества, не является кардинальным отступлением от традиции серии. Это все тот же Silent Hill, со всеми его фирменными фишками, приправленный некоторыми оригинальными нововведениями. Что, в случае с любимой игрой, отнюдь не упрек — мы любим серию именно за торсы с детскими головами, потусторонние звуки и ржавчину, и есть все основания полагать, что The Room предоставит все эти «прелести» в полном объеме. Плюс Konami очень удачно определилась с датой релиза: осень — лучшее время года, чтобы вернуться в Silent Hill.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Жанр: Action/Adventure
Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Headfirst Productions
Дата выхода: Осень 2004 года

Call of Cthulhu — классический долгострой, который еще на прошлой годней Е3 приз от сайта **Gamespot** как лучший action/adventure выставки. Год спустя **Headfirst Productions** снова демонстрировали широкую публике свой многострадальный проект. Но на этот раз на презентации присутствовали сотрудники **«Игромании»**, которые самостоятельно отыграли в «живую» демо-версию и имеют предьявить следующие.

Англичане из Headfirst, очевидно, не на шуточку прониклись произведениями товарища Лавкрафта. Все фирменные темы, начиная с помещательства и самоубийства главгероя и заканчивая склизкими существами с сотнями щупалец, аккуратно извлечены из литературного контекста и перенесены на экран с маниакальной скрупулезностью. Действие разворачивается в двадцатых годах прошлого века. Поздоровайтесь с аутентичным окружением — транспорт, оружие, одежда и декорации буквально пропитаны духом и буквой произведений Лавкрафта. Если вы по каким-то невероятным причинам до сих пор не слышали о **Dark Corners of the Earth**, информируем: это — масштабный проект, основанный на так называемых «мифах Ктулху», придуманных культовым (что не мешало ему быть редкостным занудой) писателем Говардом Лавкрафтом. Последний писал тягучую и очень детальную прозу, посвященную всевозможным демонам, тварям и прочей потусторонней нечисти, которую Лавкрафт со свойственным ему педантизмом любил смаковать на протяжении сотни-другой страниц. Лавкрафт умудрился вдохновить массу авторов фильмов (по его произведениям сняты **«Некрономикон»**, **«Реаниматор»**, **«Дагон»**, **«Извне»**), игр, комиксов, музыки. Однако такой дотошной реставрации готического хоррора современные компьютерные игры еще не видели.

Первые кадры Е3-версии демонстрируют нам главного героя, Джека Уолтера, который лежит в позе эмбриона на полу психиатрической клиники. Он пытается покончить с собой. Затем игра делает гигантский скачок назад и начинает рассказывать нам, как Джек докатился до такой жизни. Типичный лавкрафтовский ход — его рассказы через один заканчивались тем, что герой выпускал себе в рот пулю из табельного револьвера.

Headfirst очень умело эксплуатируют тему ментального здоровья Джека — каждый раз,

ЗАРИСОВКИ С ВЫСТАВКИ

НАШИ В ГОРОДЕ

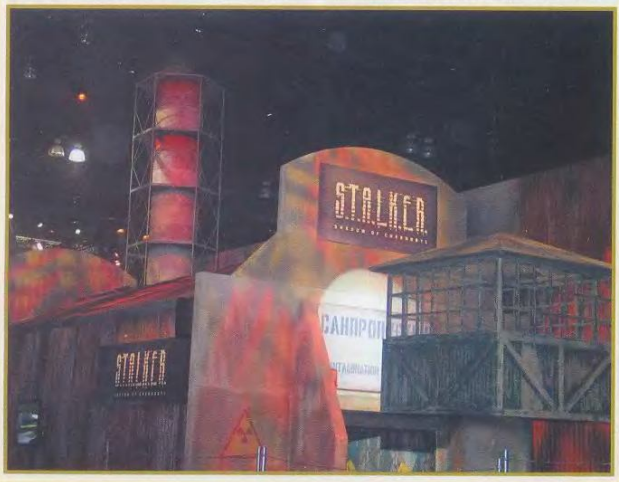
Основным местом на Е3, куда мы ходили испытывать патристические чувства, был желтый стенд компании 1C, гордо возвышавшийся в углу Kentai Hall'a. Внутри него непрерывно кипели переговоры и по двадцать раз на дню происходили мини-презентации отечественных проектов. Журналистам и представителям западных компаний показывались и никогда ранее не виденные нами новинки вроде космосима **StarRush**, и предполагаемые хиты международного проката вроде второй части **«Космических рейнджеров»**, **Parkan 2**, **«Вивисектора»** или **XIII Century** (который, кстати, выглядит прямым конкурентом прославленному Rome: Total War).

Снаружи стенда Андрей Белкин из компании **«Акелла»** прилюдно играл в заочно любимой всей редакцией **Axle Rage**. На компьютере рядом, под заборное **«Яблочко»**, по отрисованному движком Storm волнам носился **«Морской охотник»**. Все желающие могли посмотреть также на приложения **«Блада»** и корабельные бои в **Swashbucklers** (первее объявленный на выставке проект студии). Слева от **«Акеллы»** на большом мо-

ниторе поражаля воображение впечатлительные американцев краснознаменный ролик из **You Are Empty**, где главный герой с наглом наперевес шастал по типичному советскому городу и терпеливо убивал идеологически нестабильных граждан, самопроизвольно мутировавших вопреки воле партии.

Флагманом российской гейм-индустрии пылал по Е3 **«Периметр»**, раскинувший свои кластеры под сенью стенда Codemasters (западного, напомним, издателя). Поскольку это явно не та игра, которую можно освоить с полету, посетители не утруждали вокруг **«Периметра»** массовые демонстрации. Но зато те, кто не пожалел времени на посвящение в адепты культа, играли жадно и подолгу. Пойманный нами за пуговицу перед самым закрытием выставки Кранк выразил полное удовлетворение достигнутым эффектом.

Вторым поводом для гордости за славянское братство мог послужить стенд **«Сталкера»**. Около него на нескольких компьютерных мониторах резалась в мультиплеер, а периодически возникавший из недр стенда пиар Олег Яворский вводил непросвещенных западных граждан в курс дела. Граждане цепляли челюстями и умиротворенно кивали.



Зеленые жабы. The Deep Ones, являются слугами древнего демона Дагона.



Познакомьтесь с Джемом Уолтерсом, сумасшедшим главным героем.

когда вы видите на экране что-то, чего там совершенно точно не должно было быть (скажем, огромную прямоходящую жабу с гигантскими жабрами и клыками), экран мутнеет или дергается. Это означает, что психике Джека только что был нанесен урон. Никакого графика или шкалы, которая бы демонстрировала нам, сколько еще жаб надо показать игроку, чтобы он отправился в психушку, не предусмотрено. Вместо этого Headfirst предлагает нам "на глаз" определять нервозность Джека и всячески избегать столкновений или нежелательных схваток. Разработчики, впрочем, утверждают, что со временем ментальное здоровье героя восстанавливается. Если же вы удумаетесь довести Джека до нервного истощения, то на собственной шкуре ощутите все прелести буйного помешательства — изображение начинает периодически "плыть", иногда происходящее вообще демонстрируется из глаз монстра, и так далее. Финалом, разумеется, становится детально демонстрируемое самоубийство.

Один из двух показанных нам уровней — чистой воды "игроизация" абсолютно жуткого хоррора "Дагон" за авторством культового Стюарта Гордона. На аутентичный корабль двадцатых годов сначала нападают Deep Ones — те самые жабоподобные служители культа Дагона, а затем появляется и сам босс — исполинских размеров подводная тварь, которая с легкостью отламывает куски корабля и издает совершенно запредельные звуки. Здесь же — сумасшедшие сектанты вполне себе человеческого вида, повздки в кузове грузовика, твари, ломящиеся через деревянные двери, и прочие радости жизни.

Геймплей, благодаря виду от первого лица, выглядит сначала как экшен чистой воды. Однако не все так просто — заботливый пиар-менеджер Headfirst поведет, что в игре присутствует масса ситуаций, когда нам скорее придется делать ноги, чем вступать в бой.

Нам также продемонстрировали домашнее логово милейшего существа Shoggoth, которое представляет собой желеобразную слизистую массу с хаотически торчащими из разных мест глазами и щупальцами, которыми тварь пыталась ухватить Джека за различные уязвимые места. При одном виде Shoggoth становится ясно, что все сотрудники Headfirst, включая уборщиц и бухгалтерию, цитируют Лавкрафта наугад с любой страницы.

Несмотря на то, что разработчики обещают, наконец, выпустить Call of Cthulhu в этом году, проекту явно не хватает определенного лоска — экшен выглядит довольно сыро, а графика оставляет ощущение какой-то недо-

деланности. Как бы там ни было, Headfirst не претендуют на лавры Half-Life 2, это игра совершенно другого уровня и масштаба, с другими целями и задачами.

DUNGEON SIEGE II

Жанр: Action/RPG
Издатель: Microsoft
Разработчик: Gas Powered Games
Дата выхода: ноябрь 2004 года

Стенд Microsoft на нынешней E3 был одним из самых масштабных. Среди множества разнообразных проектов особого внимания заслуживала Dungeon Siege II. Мастера из Gas Powered Games, в кузнице которой вовсю куется сиквел Dungeon Siege, привезли на выставку не только ролики, но и вполне работоспособную альфа-версию игры. Сразу предупреждаем, что никаких громких заявлений о том, что осенью этого года игровая общественность наконец-то узрит убийцу давно уже поросшего мхом Diablo, мы делать не станем. Скажем лишь, что, судя по увиденному, Dungeon Siege II станет отменной hack&slash RPG с крепким геймплеем, красивой графикой и захватывающим сюжетом.

О первых двух пунктах (сюжете и геймплее) можно судить по увиденному в альфа-версии, а о третьем — вразумительно рассказывают разработчики. Итак, действие игры происходит на заснеженном континенте Аранна (именно там мы недавно сражались в add-on к первому Dungeon Siege — Dungeon Siege: Legend of Aranna). Там снова неспокойно — народ гибнет не только в огне гражданской войны, которая идет уже несколько лет, но и под ударами жутких монстров, которые появились оттуда, где никогда не светит солнце. Плюс еще появился очередной глазолодей, который желает завоевать взять континент под свой контроль.

Игра начинается красивой заставкой, в которой стаи драконов с корзинами на спинах парят в небе, медленно опускаясь все ниже и ниже. Как только драконы достигают земли, из корзин выпрыгивают наемники, созданные



Незванный гость хуже сами знаете кого. За что и получаете.

злодеем для захвата Аранны. В числе этих лихих парней — вы, то бишь главный герой. Разумеется, затем история примет несколько другой оборот — наш подопечный осознает, как он был не прав, разорвет тельняшку на груди и ринется на борьбу со злом. Однако произойдет это не сразу, да и насколько положительным окажется герой, зависит только от вас. Границы добра и зла размыты, так что игрок сам сможет выбрать, как себя вести в том или ином случае. К примеру, задача одной из первых миссий — выкрасть из некоего лагеря ценный артефакт. Сделать это можно двумя способами — ворваться в лагерь, порубать в капусту стражников и вынести артефакт, а можно заскочить под своего, проникнуть в лагерь, а затем тайно вынести искомого вещичку. От избранного способа поведения зависит не только ваш статус в Аранне и отношение к вам местных жителей, но и отношения с товарищами по команде. Если особо лютовать, устраивая в каждом селе кровавую баню, то не стоит удивляться, если вас покинет один из членов



Убедительная просьба: животных с рук не кормить!

партии с более гуманным мировоззрением. С другой стороны, прослыта атаманом-разбойником, можно рассчитывать на то, что к вашей команде применят пара-тройка лихих парней, которые придутся в бою с особо сильными тварями. В общем, судя по всему, нас ждет не только интригующий сюжет, но и весьма занятная система взаимодействия героев. Неудивительно, что в такой ситуации персонажи будут ссориться, по-разному реагировать на события, а также то и дело приставать к вашему альтер-эго с вопросами. В общем, все в лучших традициях RPG от BioWare.

Механика геймплея особых изменений не претерпела. Как и раньше, нам предстоит бродить по обширным пространствам, терзать орды монстров и выполняя незамысловатые квесты. Дабы нам не заскучать от бесконечных сражений, разработчики напичкали игру ворохом скриптовых сценек и событий. Радует, что заметно усилился AI монстров и напавших, что хорошо заметно в версии, которую демонстрировали на E3. Ничего ведь себя весьма разумно — не прет очерта голову, а старается зайти с тыла, взять в кольцо или придумать еще что-нибудь стратегическое. Кроме того, монстры заметно выросли, как высь, так и ширь. В отличие от птлеч, пчелок и прочей мелюзги, которая населяла первую часть, в Dungeon Siege II мы будем биться исключительно с огромными и страшными тварями. Впрочем, наши герои тоже не лыком шиты. Можно не только экипировать их всякими разными колчугами, щитами, сапогами и мечами-кладенцами, но и превратить любой предмет в магический. Достаточно отнестись найденный меч оружейнику, снабдить его необходимыми материалами — и вот у вас в руках чудо-клинок. Свой процесс можно тиражировать сколь угодно, все больше усиливая выбранное оружие, — лишь бы хватило денег.

Прокачка персонажей в Dungeon Siege II отличается от первой части, и элопа напоминает Diablo II. Новые навыки предстоит выбирать в древе умений — они попадают туда после достижения героем очередного уровня. Кроме того, в Dungeon Siege II появились еще и "ручные зверюшки". Нечто вроде тамагошки, о которых вам придется заботиться. Благодарные питомцы со временем вырастут и станут помогать в сражениях. В альфа-версии мы видели только одну животину — некое огненное существо, которое в бою активно поджаривало врагам пятки. В финальной версии видов зверюшек будет гораздо больше.

Внешне Dungeon Siege II выглядит просто отлично. Превосходные модели персонажей, отменная анимация, а также весьма впечатляющие спецэффекты вроде взрывов магического огня, потоков лавы и столбов молний. Да и в остальном графика Dungeon Siege II весьма впечатляет.

В общем и целом, Dungeon Siege II, похоже, оправдывает возложенные на нее надежды. Нетрудно догадаться, что если до выхода Dungeon Siege II еще куча времени, а игра уже сейчас смотрится шикарно и радует крепким геймплеем, то к релизу она превратится в нечто потрясающее. Познакомившись с Dungeon Siege II, мы можем с полной уверенностью утверждать, что в этом году всем любителям hack/slash RPG будет за чем соскочить стальные осенние вечера.

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Жанр: Симулятор спецназа
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Red Storm Entertainment
Дата выхода: Ноябрь 2004 года

На стенде, где "крутили" Ghost Recon 2, царил настоящий праздник милитаризма. В центре композиции возвышался огромный армейский джип, оснащенный крупнокалиберным пулеметом. За пулеметом стоял здоровяк в форме, который беспрерывно вращал о том, что будет представлять собой Ghost Recon 2.

Начать стоит с сюжета. Местный сюжет применительно прежде всего тем, что сработан в лучших традициях романов старины Кленси. А это значит, что нас снова ждет военно-политическая история, напоминающая кошмарный сон либерал-демократа. Итак, некий северо-корейский генерал, окончательно тронувший умом от тягот военной жизни, спустил весь гуманитарно-финансовый запас страны на закупку оружия и военной техники в Китае. Нежданно-негаданно поставки вооружения из дружественного Китая прекращаются, и задетый до глубины души генерал тайно вызывает к России, которая не только скидывает с барского плеча пачку военной техники и оружия, но и сулит поддержать, если что, ядерным ударом. В этот судьбоносный момент на Корею обрушивается страшный голод, и воздухе начинает пахнуть революцией. Коварный милитарист ловко переводит все стрелки на Китай — и тут же выдвигает войска к границам Поднебесной. Правительство страны, до смерти напуганное возможностью ядерной атаки (помните о поддержке России?), вызывает о помощи к международным организациям, и те поручают спецподразделению "Призраки" отправить мерзавца генерала на досрочную встречу с ангелами. Такие вот международные игры патриотов. Кто с первого раза не понял — может перечитать.

Если бы играли в первую часть Ghost Recon, то геймплей второй покажется вам знакомым и привычным. Высадившись из вертолетов вместе с командой однополчан, бодро тапая выполнять завлекательные задачи. К примеру, взорвать склад с оружием, освободить заложников, грохнуть полевого командира — и прочее в том же духе на протяжении 20 миссий. Приводить в чувство мятежную страну будем, конечно, не в одиночку, а целой бригадой. На дело можно взять пять бойцов, которые благодарно AI теперь ведут себя куда умней и активней, чем в первом Ghost Recon. Отныне бойцы сами пря-

НОВАЯ ЖИЗНЬ COUNTER-STRIKE

Под занавес демонстрации Half-Life 2 нам показали новую версию Counter-Strike. Новая "контра" базируется на движке Half-Life 2 — Source, поэтому графика и анимация персонажей будет отменной. Описать то, что мы увидели в ролике, весьма непросто, ибо слов нет — одни эмоции. В начале нам крупным планом показывают обновленную карту de_aztec, которая ще-голяет прекрасными пейзажами и впечатляющими бликами солнца на воде. Архитектура карты, судя по всему, изменений не претерпит. Далее, собственно, начинается жаркое сражение между "контрами" и "террорами", которое, благодаря новому движку, превращается в красочное зрелище в лучших традициях американских боевиков. Мы видим брызги воды при попадании в нее пуль. Наслаждаемся шикарными взрывами гранат и слышимыми от выстрелов. Стараемся не уронить целостность, увидев превосходную анимацию персонажей и отменно прорисованные модели оружия. Кстати, об оружии. Дабы не нарушить игровой баланс, разработчики не стали добавлять что-либо в арсенал. Можно с высокой долей вероятности утверждать, что основы геймплея, а также баланс в новом Counter-Strike останутся нетронутыми — что, в общем-то, радует. Стоит также отметить, что благодаря движку Source в "Контре" будет отличная физика. От взрыва гранаты, например, тела врагов разлетаются в разные стороны, а хлипкие объекты вроде ящиков — превращаются в кучку обугленных деревьев. Осталось добавить, что Counter-Strike 2 выйдет в то же самое время, что и Half-Life 2, и будет продаваться в одной с ним коробке. Ждем с нетерпением.

чутся в укрытия, закидывают гранатами окна подозрительных домов и с громкими воплями вламываются в помещения, вынося всех, кто там засел. Правда, судя по представленной на выставке версии игры, AI противников оставляет желать много лучшего. Корейские воики дружно палят в молоко, и если к моменту выхода игры они не научатся стрелять, то игра превратится в бесполезный тир.

Подобно первой части, успех или провал операции в Ghost Recon 2 зависит от того, насколько умело вы управляете командой. Главное — продумать и грамотно воплотить в жизнь план, сохранив жизнь всем участникам операции. Благодаря весьма удобному интерфейсу отдавать приказы стало значительно проще. Кроме того, бойцы теперь — настоящие личности, каждый со своим именем, внешним видом, голосом, и что самое главное — характером. Кто-то из них будет остро-



Удачно подбитый вражеский джип мирно догорает на обочине. Остальное разделается с наступающей пехотой противника.



Залог победы в Ghost Recon 2 — слаженные командные действия. Пока один боец продвигается вперед, другой его прикрывает.



рожничать, а кто-то, матерясь во всю глотку, кинется в атаку и, вполне возможно, перестреляет всех врагов. К тому же воюки теперь имеют обо всем собственное мнение, которое и высказывают, не стесняясь в выражениях. Из прочих новостей порадовала возможность залезать на небольшие уступы.

В арсенал вошли не только старые добрые стволы вроде MP5 и M4, но и те, что только разрабатываются американским военпромом. Например, штурмовая винтовка XM8, которая в ближайшем будущем заменит M4-A1. Помимо 20 видов оружия, "Призраки" смогут использовать всяческие приспособления вроде прибора ночного видения, датчика сердечбиения и прочих шпионских штук. Мы все так же волюны в начале миссии выбирать оружие и гаджеты по вкусу, набрать бойцов, составить план, а уж потом отправиться на задание. Впрочем, те, кто не любит долгих сборов и приготовлений, утомиться не успеют — планирование операции в Ghost Recon 2 занимает минимум времени. Основная составляющая игры — боевые действия.

Техническая сторона проекта ничем особо не примечательна — игра разрабатывается не только для PC, но и для консолей. Впрочем, это не значит, что графика игры совсем уж никудашная. Модели персонажей состоят из солидного числа полигонов и неплохо детализованы. А вот ландшафты — не ахти. Похоже, забегам по слабо детализованным городским и сельским далам мы обязаны братьям нашим меньшим — приставкам. Благодаря тому, что в Ghost Recon 2 используется движок Havok 2, местная физика порадует самых закоренелых ценителей реализма. Тела убитых врагов лениво скатываются с наклонных поверхностей, взрывы гранат красиво разносят в клочья тела жертв, а бочки с бензином весело взрываются, разрушая окрестные строения. Уже через пару минут активного боя пейзаж изменяется ощутимо. Кроме того, Ghost Recon 2 щедро одаривает световыми и спецэффектами, "правильными" тенями и красивой шейдерной водичкой. Самое скверное в игре на данный момент — мерзкая анимация персонажей. Будем надеяться, что к ноябрю этого года, когда Ghost Recon 2 поступит в продажу, бойцы излечатся от инвалидности и будут передвигаться как все нормальные люди.

Резюме таково. Крепкий геймплей, приятная графика и отменный звук — очевидные уже сегодня достоинства игры. Дело за малым — ликвидировать отдельные огрехи, после чего у любителей тактических экшенов появится занятие на пять-десять вечеров.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

Издатель: THQ
Разработчик: Relic
Жанр: RTS

Дата выхода: Осень 2004 года

На стэнд Dawn of War был открыт свободный доступ всем желающим: приходи, сидишь и играй, да плюс еще слушай подробнейшие пояснения от знающих парней из THQ. Но огромной очереди желающих поскорее ознакомиться с Dawn of War я не видел. Это, возможно, объясняется тем, что стратегии вообще плохо подходят для того, чтобы играть в них на выставках: сравнительно долго приходится въезжать, что к чему.



У Chaos Lord'a всегда плохое настроение.



У космических пехотинцев тоже есть юниты, которые ДАВЯТ.

Однако с Dawn of War я разделался на удивление быстро и даже прошел целиком одну миссию. Это, наверное, потому, что разработчиком игры является Relic. Авторы прославленной серии Homeworld и забавных Impossible Creatures никогда не имели проблем с разработкой внятных интерфейсов.

В основу первой из известных мне RTS по вселенной Warhammer 40,000 лег заметный усовершенствованный движок Impossible Creatures. Игра, особенно в разгар боя, напоминает ожившую настольную версию Warhammer 40K. Юниты проработаны с предельным тщанием и крайне напоминают фигурки из числа тех, что двигают по столу любители внекомпьютерных игр. Соблюдены все масштабы: космический пехотинец ровно настолько меньше танка, насколько этого требуют прилипания и физические законы. Бои в игре по зрелищности дадут фору иному фантастическому блокбастеру. Схватка даже нескольких десятков солдат превращается в мясорубку неимоверной энергетики. Взрывы, расцветающие в самой гуще битвы, вздымают в воздухе груды обломков, ошметки земли и останки пехотин-

цев. Space marines в красных скафандрах лупят из лазеров, пулеметов и огнеметов по зеленым оркам; те режут и дружно стреляют в ответ. Над полем битвы реют потрепанные, но гордые штандарты сторон и плюют огнем реактивные боевые катера. Огромный крабоподобный Defiler орков врывается в ряды пехоты и хватает солдат, одного за другим, своими страшными клешнями, сдвигая тела в скафандрах до тех пор, пока из-под них не брызнет алая кровь, а потом отбрасывает в сторону мертвую массу из плоти и металла и принимается за других. Вот в гуще битвы вырастает огромная фигура Chaos Lord'a. Взмахами гигантского топора он расщивывает в стороны пехоту, как кегли, а оставшиеся в живых в страхе бегут, спасая свои жизни. В тактической стратегии Dawn of War, если можно так выразиться, очень много экшена — потребность народа в хлебе и зрелищах удовлетворяется с лихвой.

Второй фактор, который должен обеспечить успех игры, — отказ от традиционной для RTS модели сбора ресурсов и необходимости отстраивать базу. Вместо этого в Warhammer 40,000: Dawn of War внедрена



Камерой можно заглянуть хоть сами видите куда.

система, отдаленно напоминающая Z. На карте имеется несколько точек, захватив которые, можно обеспечить себе постоянный приток ресурса. Чем больше в ваших руках таких точек — тем выше "прибыль". Здания сбрасываются с дрейфующих на орбите звездолетов; игроку остается только переставить их в рабочий режим. Базы в Warhammer 40,000: Dawn of War необходимы не для штабповки юнитов (их тоже десантируют с орбиты), а для отдыха/лечения солдат и починки/перезарядки техники. Игра обладает развитой системой апгрейдов — самих зданий, исследований и юнитов.

Готов с уверенностью предположить, что Dawn of War понравится не только ортодоксальным любителям настольных баталий. Это первая на моей памяти вменяемая стратегия по вселенной Warhammer 40K. В отличие от навороченных по концепции, но малоинтересных аналогов она близка к народу, красива, интересна и в то же время не дает повода подозревать Relic в некомпетентности (чем, бывает, грешат иные разработчики компьютерных игр на основе "настолок"). К тому же — богатая на события вселенная W40K позволит сделать великолепный сюжет — уж кто-кто, а авторы Homeworld это сумеют, не сомневайтесь.

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Жанр: Action
Издатель: Activision
Разработчик: Gray Matter
Дата выхода: Осень 2004 года

Вокруг мониторов, на которых на Е3 крутили **United Offensive**, собиравшие нештучные толпы. Любознательный народ стремился поглазеть на аддон к старому доброму **Call of Duty**, позавыв на время о куда более перспективных WWII-проектах выставки. И этому феномену есть простое и логичное объяснение: если на **Battlefield 2** или, скажем, **Brothers in Arms** пока что можно только посмотреть, то в **Call of Duty** все давно отыграли — его давно знают и (что немаловажно) уважают. Все штурмовали Рейхстаг, ненавидели смершцевцев в Сталинграде и партизанили в Нормандии — боевой опыт, так сказать, накопили. Стахановцы из **Gray Matter** правильно оценили обстановку на рынке и, прежде чем приступить к новому проекту, готовят к выпуску набор из десяти дополнительных миссий к самой популярной WWII-игре нашего времени.

При создании **United Offensive** был применен проверенный временем принцип "все то же самое, но немного больше". Как обычно, разработчики упирают не на историческую достоверность, а на кинематографичность

всего происходящего и на редкость удалой геймплей. На выставке они показали публике два игровых уровня — из русской и английской кампаний. Действие "русской" миссии происходило под Курском: справа затоптанные советские солдатики обреченно тряслись в ржавой "эмке", потом сквозь рваные щели в тенте наблюдали гибель транспортного конвоя и в конце нескладными толпами бежали на немецкие укрепления и гибли под ураганным пулеметным огнем. В целом — ничего необычного.

Куда как интереснее оказалась "английская" миссия. Начать хотя бы с того, что ее действие целиком и полностью проходило в воздухе, на борту "летающей крепости" — гигантского бомбардировщика B-17. В течение первых минут битвы плавгерой, управляемый суровым человеком из **Activision**, яростно отстреливал вражьи "мессершмидты" из бортового пулемета, наблюдал гибель товарищей-стрелков и яростно ругался с пилотами. Потом самолет несколько раз сурово трянуло, и он начал буквально разваливаться по частям прямо в воздухе. Вначале отлетели крылья обшивки, потом половина крыла... Миссия закончилась тогда, когда от B-17 отвалилась вся хвостовая часть и он с шумом рухнул где-то на вражьи территории.

ДЕСЯТЬ ФАКТОВ ОТ ДАГА ЛОВЕНСТАЙНА*

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: 1995-2004

10. Десять лет назад мало кто из воротил с Уолл-стрит интересовался игровой индустрией; сейчас большинство крупных инвестиционных компаний владеют акциями игровых фирм, а на Е3 стали толпами набегать "белые воротнички", у которых после фамилии идет шестиничка — и семизначные числа, обозначающие их стоимость в свободно конвертируемой валюте. Как видно, интерактивные развлечения вошли в Большой Бизнес!

9. Десять лет назад Electronic Arts имела годовую оборот 500 миллионов долларов и стоила 1,8 миллиарда; сейчас ее уоружай за год достиг трех миллиардов, а стоимость — пятнадцать. Компания занимает четвертое место среди производителей software-продукции — после Microsoft, Oracle и SAP. И Electronic Arts — лишь один из нескольких игровых издателей, так сильно выросших за последние десять лет.

8. Десять лет назад ведущими игровыми компаниями были Virgin Interactive, Spectrum Holobyte и Viacom Media Company. Сегодня их больше нет, а их место в индустрии принадлежит фирмам вроде Take-Two Interactive и THQ, о которых в те времена мало кто слышал. Выживает сильнейший.

7. Предпочтения геймеров круто изменились. Десять лет назад вершины чартов продаж занимали Donkey Kong Country, Mortal Kombat III и NBA Jam. Хиты наших дней — GTA 3, The Sims, Call of Duty и KoF:O. Игры 1995-го выглядят очень простыми в рамках нынешних стандартов.

6. Десять лет назад сокращение MMORPG выглядело скорее как опечатка, чем как символ нового движения. Сегодня онлайн-гейминг — явление, которое распространяется со скоростью взрывной волны.

5. Десять лет назад за будущее игр для беспроводных платформ никто не дал бы и ломаного гроша; сегодня 18% всех игр делается для мобильных платформ.

4. Десять лет назад начало широкого распространения CD-ROM вознесло PC как игровую платформу высоко вверх, и понеслись слухи о закате консольного

бизнеса. Сегодня PC-игры вряд ли способны похоронить консоли — этот сектор рынка с оборотом в 1,2 миллиона долларов составляет только треть от всех игровых продаж в мире.

3. Десять лет назад Северная Америка покупала в год игр на 3 миллиарда долларов; сегодня суммарные продажи игр для PC, консолей и мобильных платформ достигли круглой суммы в 10 миллиардов. Продажи игр и игровых платформ по всему миру подоборались к цифре в 25 миллиардов. За эти десять лет сектор интерактивных развлечений был самым быстроразвивающимся на всем рынке развлечений.

2. Десять лет назад Nintendo и Sega безраздельно властвовали на рынке консолей, а

Sony была фирмой-выскачкой, которая боролась за доверие покупателей. Сегодня Sony попирает ногами всех прочих производителей консолей, а Microsoft — некогда лишь карабкающийся вверх издатель PC-игр — присоединился к Nintendo в конкурентной борьбе против царя горы.

1. Наконец, десять лет назад ядром игрового сообщества были тинейджеры; сегодня средний возраст геймера — 29 лет (большинство играющего народа находится в возрасте от 18 до 35 лет), и треть всех игроков — женщины.

* Даг Ловенштайн — президент Entertainment Software Association (ESA), организации, которая проводит Е3.





Стрелок храбро уничтожает орлята Люфтваффе, даже не подозревая о том, что по велению скрипта с честью умрет через секунду.

В общем и целом, впечатления от всего этого голливудского скетча остались самые что ни на есть благоприятные. Call of Duty — он, знаете ли, и под Курском Call of Duty, так что осенью, когда поток игр традиционно истощается, такой удалой аддон может прийти как нельзя кстати.

PRINCE OF PERSIA 2

Жанр: Action/Adventure
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Montreal
Дата выхода: Конец 2004 года

На стенде **Ubisoft**, в том уголке, где жадной до зрелищ толпе показывали сиквел **Prince of Persia: Sands of Time**, восседали восточные красавицы в сетчатых нарядах, пахло кальяном и шаурмой. Бодрый пив-менеджер кокетливо зазывал народ: «*повзрослевший, озверевший и жестокий как никогда — Принц Персидский возвращается!*». Далее он громким голосом перечислял все регалии, которые отхватил оригинальный **Sands of Time**, и тихо произносил заветную фразу:

“Prince of Persia 2 выйдет уже в этом году!”.

Понятно, что спустя всего пару минут после такой агитации активный молодой человек был стремительно изловлен, назначен языком, и, под страхом бамбуковой пытки, отвел нас к ребятам из **Ubisoft Montreal**, которые и рассказали о новом «Принце» все, что им разрешил рассказать суровый европейский султан-издатель.

Итак, действие второй части происходит через несколько лет после событий **Sands of Time**. С тех пор Принц возмужал, сменил прическу, да и в целом — из бодрого юноши-с-голубыми-глазами превратился в сурового мужчину с кучей шрамов, рубцов и свернутым набок носом. В один прекрасный день от старика-провидца Принц узнает, что Высшие распорядились его судьбой и ограниченным тиражом выпустили некие Скрижали Судьбы, в которых было четко прописано: «Принц скоро умрет». Понятно, что нашего героя такой расклад совсем не устроил, поэтому он достал из ларца верный ятаган, вооружился ма-

гическим клинком времени и отправился на Проклятый Остров — то место, где, по преданиям, живут все страхи человечества и хранятся заветные Скрижали... И все бы хорошо, но в Персии, в отличие, например, от России, повеления Высших принято исполнять — поэтому на охоту за Принцем снаряжается Дахака — бессмертная инкарнация Судьбы в мире живых. Так что **Prince of Persia 2** — это бесконечные игры с Судьбой и гонки со смертью.

Что же касается самой игры, то разработчики приняли абсолютно верное решение — не делать никаких глобальных изменений в концепции **Sands of Time**, но, тем не менее, **Prince of Persia 2** не станет банальным аддоном. И, хотя в игре останется прежний графический движок, а геймплей по-прежнему будет представлять собой зверский микс из файтинга и невероятной акробатики, в некоторых моментах игра будет серьезно отличаться от первой части.

Начать хотя бы с того, что арсенал акробатических приемов Принца расширится, как минимум, в два раза. Теперь он умеет не только бегать по стенам, совершать тройные сальто и взбираться почти по отвесным склонам, но также и совершать совершенно безумные затяжные комбинации этих движений, а также ловко скакать по головам врагов-супостатов. Кстати — о них. Боевая система претерпела существенные изменения — сражения **Prince of Persia 2** уже куда больше напоминают заливчатый hack&slash в духе **Severance**, нежели нетерпеливые консольные файтинги. Система «прицеливания» на одиночного врага была отправлена на пенсию, и отныне гадов можно уничтожать не по одному, а целыми лачками. Мало того, с новой системой комбо девиз «семерых одним ударом» становится реальностью — овладев искусством держать в каждой руке по мечу, Принц отныне перемалывает негодяев в труху со скоростью электрической мясорубки. Четким взмахом отрубить врагу руку или голову, насадить на меч и бросить в толпу товарищей, схватить за шею и использовать в качестве «живого щита»? Во второй части все эти трюки — обыденное явление. Что же касается самих недругов, то в **Prince of Persia 2** ими в основном будут разномастные зомби, упыри и вурдалаки, которых, согласитесь, кромять на куски куда как инте-



Уязвимая точка этого переростка — совершенно незащищенный загривок, а чтобы до него добраться, придется проявить недюжий акробатический талант.



У меня здесь заложник! Требую представителя персидского посольства, вертолет и миллион динаров мелкими монетами!

режнее, нежели снулых "песчаных воинов" из Sands of Time.

Что еще? Общая атмосфера второго "Принца" здорово отличается от первой части. Если в первой части еще попадались открыточные пейзажи с пальмами, арабскими дворцами и мечетями — то здесь вам предстоит лицезреть только мрачные подземелья, сырые застенки и призрачные острова. Да и вообще приготовьтесь к суровой резне — на смену изяществу Sands of Time во второй части приходит brutality.

В общем и целом, сиквел произвел на наших корреспондентов самое положительное впечатление. Разработчики, вдохновившись успехом Sands of Time, бросили все силы на производство второй части, так что, если в ближайшие месяцы не случится никаких форс-мажоров, мы получим продолжение akurat к декабрю месяцу. Ей-богу, лучший подарок под Новый год представить сложно.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Жанр: Action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Log Angeles
Дата выхода: Сентябрь, 2004 года

Показ Pacific Assault на стенде Electronic Arts вызвал нешуточный ажиотаж. Еще бы — впервые со времен Allied Assault серия Medal of Honor делает качественных скачок вперед, отказывается от морально устаревшего Quake 3-движка и практически полностью меняет концепцию, при этом сохраняя главные фишки геймплея — отличный дизайн миссий и тотальную кинематографичность действия... Заинтригованы? Тогда — добро пожаловать в новый театр боевых действий. Из жаркой Африки и пыльной Европы мы переносимся на противоположную сторону Земли — и отныне воюем на берегу пунцового океана, среди пальм, папоротников и прочих банано-кокосов. Собрав перед демонстрационными экранами приличную аудиторию, вездесущие агенты EA предлагают всем желающим начать войну против милитаристической Японии...

Наш взвод выходит на взлетное поле и стремительно рассредоточивается по позициям. Мы, как обычно, начинаем изобра-

жать Одинокого Волка и, вдали от основных сил, задумчиво бродим по аэродрому. В это время EA-человек склоняется над ухом и дает первый дельный совет: ни в коем случае не расставайтесь со своим взводом. Здесь наступает первый культурный шок: отныне наши коллеги по оружию больше не пушечное мясо и не безымянные статисты. Они — взвод, команда, которая при правильном руководстве действует четко и слаженно. Понятно, что в рамках action-концепции разработчики сделали управление нашими подопечными максимально простым: несколько несложных команд (вроде "в атаку", "сгруппироваться" и "рассредоточиться на местности"), а также соответствующие жесты руками позволяют без особых проблем руководить несколькими компьютерными напарниками.

После того как все наши заняли оборонительные позиции, где-то за холмами раздается пронзительный вой "банзай!!!", и из джунглей огромными толпами выбегают "желтолицы черти". Где-то вдалеке раздается пулеметный треск, взрываются какие-то баки с горючим, на аэродроме появляются японцы, начинается суровая перестрелка... и нас тут же ранил шальная пуля. Картинка на экране мутнеет, приглашаются звуки и замедляются движения. "*Болевой шок*", — комментирует EA-человек и, пока мы пытаемся найти хоть какое-то укрытие, рассказывает несколько любопытнейших вещей. Оказывается, разработчики исключили из игры какие бы то ни было "аптечки" и прочие "ненастоящие" способы восстановления здоровья, поэтому перевязать рану вы можете только при помощи походного медкомплекта или позвав на помощь товарища-медика.

Параллельно выясняется еще один интересный момент. Даже если коварные японцы вдруг подстрелят вас или кого-нибудь из вашего взвода, то перед тем, как отдать душу тому, кому вы ее обычно привыкли отдавать, еще можно успеть истосновно проорать: "Медик!!!". И если повезет, то к вам успеет подбежать капрал с белой повязкой на рукаве, который вколлет в ногу шприц с морфием, стремительно перевя-

жет и сделает обезболивающую припарку. Несколько минут отдыха в кустах — и уже можно переходить к активным боевым действиям.

Тем временем события на поле боя разворачиваются стремительно и неотвратимо. Наши пилоты каким-то чудом умудряются поднимать в воздух несколько самолетов, но, откуда не возьмись, в этот момент в небе появляются японские "Зеро". Где-то над головой закипает воздушное сражение. Кто-то из наших солдат уже сидит за станковым пулеметом и пытается подбить вражьи истребители прямо на лету, кто-то продолжает воевать на земле, а кто-то тихо подвывает, лежа у ангаров с пулей в животе. Кругом творится тотальный хаос: рев двигателей, свист пуль, стоны раненых, истонный мат напарников, трупы, трупы, трупы...

Пока мы, ошарашенные, отходим от мониторов, нам рассказывают о том, что у каждого солдата нашего взвода есть собственный характер и алгоритм поведения на поле боя, что со временем они набираются опыта, те из них, кому вы спасали жизнь, становятся преданными друзьями, те, кого бросали в сложных ситуациях — озлобляются. У каждого солдата есть о вас свое особое мнение, и если вы плохо проявляете свои командирские навыки или открыто посылаете подчиненных на смерть, то спустя пару-тройку миссий отряд рискует полностью выйти из-под контроля... Нам говорят о том, что в других миссиях мы сможем посидеть за рулем джипа или в кабине танка, вдоволь пострелять из пулеметов во время массовых побоищ и поучаствовать в "тихий" разведоперациях...

Нам рассказывают и рассказывают, но мы, ей-богу, не слушаем. Мы все еще мысленно там — на аэродроме, среди взрывов, выстрелов и криков "банзай!". В голове нет ни единой мысли — одни сплошные впечатления. Все это слишком уж сильно для нашего сознания, избыток впечатлений усугубляется голливудскими аттракционами Allied Assault и Call of Duty. Думаю, мы ничуть не покривим душой, если скажем, что осенью нас ожидает один из лучших WWII-экшенов года.



В самом начале миссии наши ребята без труда занимают аэродром...



...но вскоре на горизонте появляются "банзайки", и начинается бойня.



VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES

Жанр: RPG

Издатель: Activision

Разработчик: Troika

Дата выхода: 2005 год

Пройти мимо стенда игры с длинным названием **Vampires: The Masquerade — Bloodlines** было решительно невозможно. Крашеная блондинка-вампириша в школьной юбке и белых саэки-чулочках зазывала всех желающих полюбоваться на новую RPG от "отцов **Fallout**", "создателей **Arcanum**" и просто хороших парней из компании **Troika**. Собственно, сами хорошие парни все это время бродили где-то неподалеку, а глава **Troika** **Леонард Боярский** (который "мускетеру" Михаилу Боярскому не друг и не родственник) на протяжении всей выставки ходил вдоль стендов, громко стучал себя пяткой в грудь и постоянно повторял свою коронную фразу: "Хоть **Bloodlines** и делается на движке **Half-Life 2**, это ни в коем случае не экшен, а чистейших кровей RPG. Вот зуб даю!" Ну да, дает. Простите, конечно, но где вы видели RPG с такой роскошной графикой, отменным *slo-mo*, повсеместными bullet-эффектами и невероятно динамичными боями?

Неугомонный Боярский самозабвенно хватал всех неверующих репортеров за плечи и тащил в закрытую комнату, где в обстановке запущенной рабочей версии **Bloodlines** и демонстрировал навороченный процесс генерации персонажей. "У нас тут не хухры-мухры, — шокировал публику Леонард, — а вполне себе конкретная RPG про жизнь вампиров в современных мегаполисах. Между прочим, по лицензии **White Wolf** — а значит, все серьезно".

Собственно, едва начав игру и создавая персонажа, вы моментально выбираете стиль прохождения. Разновидностей вампиров в **Bloodlines** — великое множество. Есть и вампиры-готы — бледнолицые девицы в латексе и нордические длинноволосые мужчины, и вампиры-фрики — сморщенные дохляки в спортивных штанах и с торчащими из кривой пасти желтыми клыками, и даже вампиры-сектанты — бритые молодые люди с многочисленным пирсингом и татуировками. В настоящий момент в игре уже есть с десяток различных вампирских национальностей, и перечислять их поименно нет никакого смысла. Чтобы хоть немного разобраться в отличительных особенностях тех или иных кровососов и взаимоотношениях различных вампирских кланов, нужно назубок знать вселенную **Vampire: The Masquerade**, ну или хотя бы поиграть в единственную вышедшую на сегодняшний день игру в этой серии — **Redemption**.

Внешне **Bloodlines** если и напоминает RPG, то уж никак не **Redemption**, а скорее **Deus Ex**. Действо на экране разворачивается с видом от первого лица, нам на растерзание отдан практически целый город, а все окружающее пространство — интерактивно до последнего окурка на мостовой. Как оказал Леонард, "главной фишкой **Bloodlines** должна стать полная свобода действий персонажа" (при этих словах заградный журналист, сидевший справа от нас, громко икнул). То есть если вы видите запертую дверь, у вас будет как минимум несколько вариантов действия: вы можете постучать, открыть ее ключом или отмычкой, выпломать с корнем, найти обходной путь, превратиться в сус-



Вампир, не стеснясь посторонних, сворачивает голову позднему прохожему. Оголодал, верно, бедняга.

ток тумана и просочиться сквозь замочную скважину, и так далее и тому подобное.

Подобная свобода подкрепляется и огромным арсеналом возможностей главперсонажей. Вампиры, да будет вам известно, умеют совершать множество полезных вещей: читать мысли, зомбировать, контролировать действия простых людей, превращаться во всяких страшных животных, исполнять невероятные акробатические прыжки, ну и, конечно же, сосать кровь. Причем "хорошие" вампиры высасывают из людешек лишь один-два литра красной крови (после чего жертвы на время впадают в столбняк и ровным счетом ничего не помнят), а "плохие" высасывают все до последней капли. Помимо всего прочего, кровососы отлично владеют практически любым оружием — от музейных ятаганов до штурмовых пулеметов. В общем, есть где и с чем разгуляться.

Теперь о главном — о движке **Half-Life 2**, на котором, собственно, и создается **Bloodlines**. Вы, возможно, будете удивлены, но нашим корреспондентам показалось, что специалисты **Troika** выжили из **Source Engine** куда больше, нежели сами **Valve Software**. Детализация и интерактивность местных сцен натурально поражает воображение: бродя по городу, вы можете вальсировать в первый попавшийся бар и разбить в него буквально все, вплоть до последней пивной кружки. Про качество текстур, скелетную

анимацию и систему синхронизации движений губ персонажей не идет даже речи. Все это выглядит как минимум не хуже, чем в **Half-Life 2**.

Во время презентации Боярский демонстрировал битву некоего вампира-крепыши и страшной готульки. Враги сошлись в сече на высоком каменном балконе, крепыш моментально перешел в "вампирский режим" (по-нашему — *slo-mo*), принялся кормить гадину свинцом из автомата и картинно прыгать из стороны в сторону. Экран при этом подергивался красноватой рябью, а за каждой пулей честно тянулся хвост из воздушных "копечек" (в точности как в "Матрице"). Готулька, в свою очередь, решила испытать физическую модель **Source Engine** и принялась натурально разносить баллон на мелкие кусочки. В стороны при этом полетели булыжники, пыль, каменная крошка и разбитые цветочные горшки. Ей-богу, подобное торжество технологий — явно зрелище не для слабонервных.

В общем и целом, после личного ознакомления с **Bloodlines** ваши корреспонденты еще долгое время пребывали в состоянии, близком к экстазу. Это — то, что нужно ждать, затеив дыхание, застыть по стойке "смирно" и задрать руку в пионерском салюте. Технологично, стильно и жутко увлекательно. Жаль только, что игра так и не выйдет в этом году и появится на прилавках не раньше зимы 2005 года...



Товарищи автомобилисты! Остерегайтесь светящихся пешеходов на дорогах.



Милиционер повздорил с носфератом, за что и полатился. Теперь станет поздним завтраком.

SHELLSHOCK: NAM '67

Жанр: 3D Action
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Guerrilla Games
Дата выхода: Июнь 2004 года



Чтобы не стать легкой мишенью, ребята предпочитают перемещаться в джунглях только с проводниками.



Джмины сегодня не повезло. Теперь он поедет домой, расфасованный по разным пакетам.

Общезвестно, что почти во всех играх, сюжет которых так или иначе касается войны во Вьетнаме, американские военные преподносятся как бескорыстные освободители вьетнамского народа, а их поведение — как эталон мужества и доблести. До сих пор все старались не нарушать это негласное правило, опасаясь низких продаж на территории США или, чего доброго, полного запрета игры американскими властями. И вот — свершилось! Голландская компания **Guerrilla Games** (бывшая **Lost Boys**) решила поправить эту «традицию» и показывала на E3 совершенно неполикорректный экшен про «настоящую войну во Вьетнаме». Такое на нашей памяти происходит впервые.

Судя по первым впечатлениям, **ShellShock: Nam '67** может стать настоящей бомбой. Только здесь вы увидите неотцензурированные зверства американских солдат, издаваемых над мирным населением, сцены уничтожения вьетнамских поселков напалмом и последствия распыления над тропическими лесами высокотоксичных химикатов. Свободное время brave джи-ай проводят в беспрепятственных кутежах и пьянках в компании с местными проститутками. Надо отдать должное разработчикам: одно дело — абстрактное насилие в **Postal 2** и **Manhunt**, сюжет которых — стопроцентный вымысел, и совсем другое — насилие в игре, апеллирующей ко вполне конкретным историческим событиям и фактам.

Война в **ShellShock** представлена в самом неприглядном свете. Это не патристический балаган а-ля **Medal of Honor** или **Call of Duty**, а грязная, тяжелая и опасная работа. Главный герой — молодой новобранец, даже и не помышляющий о героических подвигах — дай

бог выжить. А выжить здесь действительно непросто. На каждом шагу можно нарваться на растяжку, свалиться в яму с бамбуковыми колыями на дне или попасть в засаду.

Несмотря на то, что игру именуют не иначе как «тактическим экшеном», тактики здесь нет и в помине. Напарники руководствуются исключительно своим интеллектом, но, по словам очевидцев, ведут себя достаточно адекватно. В игре зональная система повержений, поэтому возьмите за правило добывать всех раненых: притаившийся в траве гуки с перебитыми ногами может в два счета перестрелять всю вашу команду. Не забывайте также о том, что на любой войне возможны несчастные случаи. Гибель под огнем своих же частей — обычное дело в **ShellShock**.

Разнообразие заданий варьируется в самых широких пределах — от широкомасштабных боевых операций до шлюнных вылазок во вражеский тыл. Успешное выполнение заданий премируется продвижением не только по сюжетной линии, но и по карьерной лестнице. Особо отличившиеся товарищи (например, те, кто сумел ликвидировать вражеского генерала) могут даже добиться перевода в спецназ.

Подобранные на поле боя трофейные оружие в дальнейшем можно продать в лагере и на вырученные деньги купить более приличные стволы. Разумеется, все эти операции носят незаконный характер.

Как ни прискорбно, техническая сторона проекта никак не заслуживает столь же лестных эпитетов. Игра разрабатывается в первую очередь для PlayStation 2, для которой графика уровня, скажем, **Far Cry** попросту не по зубам. Ну а владельцам PC и Xbox придется довольствоваться обычным портом.

Однако, несмотря на то, что, сомневаться в успехе **ShellShock: Nam '67** не приходится: в активе **Guerrilla Games** уже находится потрясающий экшен **KillZone** (только для PlayStation 2), дружно облаканный всей западной прессой, — так что талант у этих парней есть, и еще какой!.. К сожалению, **ShellShock** станет последним проектом «партизан» для PC в обозримом будущем. В марте между Sony и Guerrilla было заключено соглашение, по которому последняя обязалась выпустить свои последующие игры только на PlayStation 2...

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II — THE SITH LORDS

Жанр: RPG
Издатель: LucasArts
Разработчик: Obsidian
Дата выхода: Зима-весна 2004 года



Судя по выражению лица дамочки, ей уже глубоко до Татуина, темная сторона Силы или светлая, — лишь бы световым мечом помахать!

Разыскав где-то на задворках Kentai Hall'a комнатку **Bioware** (своего стенда у компании не было), мы хотели было плотно пообщаться с разработчиками **Knights of the Old Republic II**, но один из парней на входе сообщил, что ничего такого не получится — мол, работа над продолжением поручена некой фирме **Obsidian**, а сама **Bioware** только курирует проект. Однако наше негодование («как?! KotOR — новичком?!») не продлилось и пары минут. После дальнейших распросов выяснилось, что среди «новичков» числятся люди, причастные к разработке **Planescape: Torment, Baldur's Gate** и **Icwind Dale**. Руководит же командой ни кто иной, как **Феррис Урхуат** — «папа» великого и могучего **Fallout**... Объединившись в единую коалицию, эти супергиганты вознамерились создать самый великий RPG-сиквел всех времен и народов, и... в общем, что-то мне подсказывает, что они знают, как это сделать. Дальше нам открылись детали крайне интересные.

На первый взгляд, отличий между двумя частями **Knights of the Old Republic** не больше, чем между первым и вторым **Fallout**. Тот же графический движок, та же ролевая система (AD&D, «адаптированный» под нужды вселенной Звездных войн), наконец, практически тот же набор всех фирменных геймплейных фишек. Разработчики не скрывают, что действительно не стали изменять и без того удачную концепцию. Мало того, они и вовсе не хотят придумывать ничего кардинально нового. Их задача — пользоваться старым набором инструментов, создать интересную и качественную игру с отменным сюжетом, богатым игровым миром и увлекательной интригой.

Сюжет **The Sith Lords** разворачивается спустя пять лет после событий первой части. После войны Ордена джедаев с Дартом Малом баланс между темной и светлой сторонами Силы оказался нарушен, и ситхи обрели невиданное доселе могущество. Повинуясь вечному инстинкту завоевателей, они ринулись один за другим покорять нейтральные миры. Власть Старой Республики погрязла в интригах, армия ослаблена, и галактика медленно погружается во Тьму...

В такой вот безрадостной обстановке нам и предстоит в очередной раз искать правды и отстаивать свои интересы. Вообще, разработчики общаются, что **The Sith Lords** будут значительно мрачнее **Knights of the Old Republic**. Если в первой части выбор темной или светлой стороны Силы скорее определял способы решения тех или иных проблем, то во второй такой выбор уже будет определять философию вашего персонажа и серьезно влиять на развитие сюжета. Кстати, о персонаже. В **Knights of the Old Republic 2** нашим альтер-эго снова станет «джедаем с темным прошлым», который после некоего печального инцидента потерял связь с Силой и теперь влечет жалкое существование простого человека. По ходу игры ему предстоит восстановить все утраченные джедаиские навыки, выяснить все о собственном прошлом, узнать, откуда ситхи появились в галактике, и принять самое непосредственное участие в формировании истории Старой Республики...

Революционных прорывов в плане графики ждать не приходится. А вот что касается



Озверев, джедаи бросаются в атаку, натурально, с голыми руками.

геймплея, то вас определенно порадуют новые разновидности оружия, брони и хитроумных гаджетов, а также появление в бойцовском арсенале джедаев нескольких уникальных приемов, а в списке Сил — тридцати доселе невиданных умений.

В общем и целом, парни из Obsidian не планируют долго копаться с геймплеем, а собираются посвятить большую часть времени отшлифовке баланса и проработке сценария (продумыванию квестов, написанию диалогов и так далее). Однако разработчики взяли строгое станаховское обязательство и, несмотря на всю сложность производства, кланутся выпустить сиквел еще до весны следующего года. Кстати, в отличие от первой части, The Sith Lords одновременно выйдет как на Xbox, так и на PC, что лишний раз подтверждает окончание "холодной войны" между компьютерами и консолями и начало новой эпохи — эпохи мультиталфформеров.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Ubisoft Montreal
Жанр: Stealth-action
Дата выхода: Конец 2004 года

Для начала — краткая выдержка из истории Splinter Cell. После несомненного успеха первой части игры разработчики из Ubisoft Montreal пообщались, что во второй будет еще, что только можно вообразить. Но проект вскоре был отдан шанхайскому отделению фирмы и недавно вышел под именем Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Он оказался вполне неплохим, но "косметическим" сиквелом — тут подправили, там убрали, новые миссии — и вот вам игра. В Монреале же тем временем занимались уже третьей частью серии, которая и должна была стать Splinter Cell'ом нашей мечты.

И судя по тому, что мы видели на E3, — она станет.

...В домик с надписью "Splinter Cell 3" народ ломился не менее охотно, чем на показ третьего "Дума". К счастью, с внутренней стороны стенда Ubisoft был специальный вход для жаждущей спецзаказов приключений прессы. Им мы и воспользовались.

Внутри стенда был большой проекционный экран, куда падало изображение прямо от экрана монитора, за которым специально обученный сотрудник Ubisoft раз за разом проходил одни и те же эпизоды игры (вероятно, к концу выставки он легко мог делать это с завязанными глазами). Поскольку игра шла, что называется, в реальном времени, а некоторые эпизоды выбирались общим голосованием зрителей — походжения Сэма как-

дый раз выглядели немного по-другому. Естественно, через пару часов после первого захода я ринулся на второй, прихватив с собой человека-с-камерой на букву "Л". Собственно, почти все новые спецназовские приемы Сэма вы можете увидеть в нашем E3-фильме, но я все же расскажу о тех из них, что больше всего поразили мое воображение.

...Сэм тушит свечу перед статуей Будды. Один из охранников заходит узнать, почему в комнате вдруг погас свет. Подходит к свече, вновь зажигает ее. За его спиной вырастает Сэм с ножом в руке.

...Через тонкую перегородку из папируса виден силуэт другого охранника. Сэм подкрадывается к нему, резким движением рук рвет бумагу и хватается охранника за шею.

...В полутемном не то складе, не то гараже Сэм бросает на пол дымовую гранату. Срабатывает пожарная сигнализация, и из распределителя на потолок начинают бить водные фонтанчики. На шум приходят двое патрульных. Они оказываются по щиколотку в воде. Сэм бросает в лужу что-то вроде электрошока, по телу одного из охранников пробегают конвульсии, и он падает на пол.

...Сэм висит на руках, цепляясь за пол открытой патрульной башни. Сверху стоит охранник, блуждая взором где-то вдаль. Сэм подбегает к нему поближе, быстро подтягивается на руках и хватается охранника, не успевшего от неожиданности даже сказать "мама". Тело в форме стремительно удаляется вниз по отвесной траектории.

...Сэм разрезает ножом (!) полупрозрачную занавеску, за которой, как вы уже догадались, тоже стоит охранник. Надо объяснять, что с ним случилось?

В заключительной части презентации на экран спроецировали такое, от чего все присутствующее хором пустило слюну и мелко затряслись от вожделения. Это был он — cooperative mode, краса и гордость разработчиков. Никогда еще в stealth-экшене или спецназ-симе взаимодействие между партнерами по мультитилееру не достигало такой демонической плотности! Итак, на дело идут двое. Один подсаживает другого на стену, и этот другой по лестнице взбирается на крышу дома, откуда спускает вниз веревку. Тот, кто остался внизу, ловит веревку и начинает взбираться вверх. При этом он аккуратно заглядывает в окна и обходит те из них, где видна охрана. Страхующий наверху получает команды "левее/правее" и соответствующим образом перемещается у края крыши. Но вот, наконец, стена дома преодолена, и второй игрок забирается вверх. Через вентиляцию оба проникают внутрь дома. Добравшись до



От судьбы не уйдешь.



От судьбы не уйдешь — 2.

искомой комнаты, один свешивается вниз головой на веревке (другой страхует) и прямо под носом у спящего охранника вводит на компьютер какой-то пароль. Вуаля!

Немедленно после презентации мы направились в комнату команды Ubisoft Montreal, вырвали из лап пиарщиков ведущего программиста игры Дани Леппейджа, заперлись с ним с отдельной комнатой и, наставив на него дуло камеры, выпытали всю подноготную третьего Splinter Cell. Дани, изредка подбавляемый нашими вопросами, увлеченно вещал в микрофон минут двадцать без перерыва. Самое главное из того, что он говорил, ждет вас в E3 The Movie от мистера Logvinoff. Здесь упомяну лишь, что Дани много рассказывал про уровни для кооператива, каждый из которых представляет собой тактическую головоломку, и про то, что почти любой уровень как в сингле, так и в мультитилеере можно пройти разными способами. Выбор остается за игроком.

Splinter Cell 3, похоже, будет хитом немалой силы. В дополнение к скрупулезно выверенному геймплею мы увидели великолепную графику. Дождь с экрана, казалось, сейчас польется в демонстрационную комнату, а молния вопьется в глаз кому-нибудь из первого ряда — настолько зрелищно реализованы погодные эффекты. Невероятный натурализм отражающих поверхностей (включая блестящий под дождем костюм Сэма) и плотное взаимодействие с интерьерами и окружающей средой довершают картину, безусловно, лучшего stealth-экшена на планете PC.

THE SIMS 2

Жанр: Симулятор жизни
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Дата выхода: Осень 2004 года

На стенде Electronic Arts, где почтенной публике демонстрировали The Sims 2 — грядущий хит и грозу всех чартов мировых продаж, творилось форменное сумасшествие. Специально обученные люди стояли возле мониторов и, свирепея вращая глазами, показывали всем желающим жуткие вещи на экране: скандалы, склоки, драки и прочие проявления бытового насилия. С виду приличные дядечки в очках и галстуках впадали в бешеное: они часами прилюдно играли в The Sims 2. На глазах у сотен очевидцев растили семьи, женили папу-маму, хоронили дедушку и поролли армейским ремешком хулигана-сына. Вот что удивительно: такие, скажем честно, весьма обыденные события, на которые мы совершенно не обращаем внимания в повседневной жизни, удивительным образом

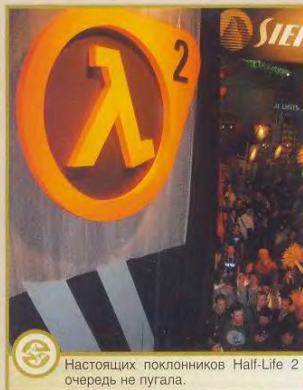
ЕЗ В КАРТИНКАХ



Старина Гейб разъясняет политику партии тем, кто даже после презентации Half-Life 2 не понял, что круче игры на ЕЗ нет.



Том Холл, как всегда, полон шарма.



Настоящих поклонников Half-Life 2 очередь не пугала.



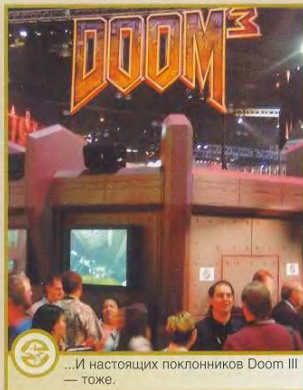
Молчание Мулине. Слова излишни, когда за спиной — стенд The Movies.



За две минуты до окончания выставки. Освобождение близко.



"И тут Сэм хватает врага за шею..."



...И настоящих поклонников Doom III — тоже.



...И еще две причины, чтобы приехать на следующую ЕЗ.



Для посетителей билеты на ЕЗ стоили от 325 у.е. Несмотря на это, народ валил толпами.



Время от времени этот вертолет поднимался в воздух и нарезал круги во славу America's Army.

ВНИМАНИЕ: ФОТОРЕПОРТАЖ!

В дополнение к фильму о ЕЗ на том же компакт/DVD вас ожидает фоторепортаж. Мы поместили в него те кадры выставки, которые не удалось поставить в журнал, снабдив их подписями, чтобы вы могли разобраться, что к чему. Как говорят в Америке — have fun!



Розовые сердечки символизируют Большую Любовь.



Возвращается муж из командировки...

притягивают к себе внимание, когда происходят на экране монитора. Умики из **Maxis** знают причину популярности настоящих реали-шоу. Вы замечали, что за людьми из передачи "За стеклом" наблюдать в сто раз интереснее, чем за обезьянами в зоопарке? Этим простым секретом человеческой психологии и объясняется такая бешеная популярность **The Sims**.

Два специально обученных сотрудника EA охотно делились самыми свежими новостями из жизни своих "писющих человечков" со всеми желающими. Итак, притговетесь услышать главное: во второй части ваши подопечные станут заметно умнее. Отыные типичный сим-человечек никогда не описается, заигравшись за компьютером, и безо всяких напоминаний раз в день ходит в ванную. Вы больше не обязаны вводить своих подопечных в туалет за ручку и вовремя кормить чипсами для поддержания жизненных сил. Основной упор в **The Sims 2** будет сделан на удовлетворение желаний, а не обеспечение потребностей электронных человечков. А их желания условно разделяются на пять основных категорий: слава, удача, знания, романтические отношения, а также семья и быт. Понятно, что у каждого симма есть склонность к тому или другому: один стремится к знаниям, другой коллекционирует половых партнеров.

В зависимости от характера подопечных вам предстоит соответствующим образом обустраивать их быт и определять жизненное развитие. За каждое успешное достижение в той или иной области желаний сим будет получать некоторое количество очков опыта. Скажем, сим-умнику прибавит опыта прочитанная книжка или курсы повышения квалификации, а симу-романтику — новое знакомство с особой противоположного (ну, или очень противоположного) пола и неведомое до того развлечение вроде затяжного французского поцелуя. Соответственно, вряд ли тот же романтик вдруг возжелает поступить в университет, а умику — пригласить девушку на ужин при свечах. У всех героев **The Sims 2** — свои желания и, соответственно, своя жизненная мотивация.

Помимо, собственно, желаний и потребностей у каждого "писющего человечка" будут еще и так называемые "страхи" и "фобии". Не исключено, что кто-нибудь из вашей сим-семьи будет страдать клаустрофобией,

отчего физически не сможет подолгу засиживаться в туалете (стены давят, начальник!), или, скажем, видеть по ночам привидений и сильно по этому поводу нервничать.

Теперь что касается межличностных взаимоотношений. В той версии, что дядки из Electronic Arts показывали страждущему люду на E3, демонстрировалась одна очень поучительная бытовая сцена. В этой сцене некий усатый мужчина играл в невинный "жим-жим" с посторонней женщиной. Когда оное непотребство случайно засекала соседка усатого, то стремглав помчалась доносить его жене. А у последней, как нам объяснили люди в галстуках, была хитрая фобия — "боязнь быть обманутой". Понятно, что она сразу же прислушалась к болтовне соседки, помчалась домой и без лишних разговоров вилась ногтями в полигональную физиономию посторонней женщины. Спустя пару секунд на экране развернулось натуральное ледовое побоище: взбешенные дамы катались по полу и поднимали клубы пыли, соседка истошно орала, а усатый в панике бежал из дому.

Когда все закончилось, человек из EA профессионально погасил безумный блеск в глазах и поведал о многих доверительно интересных вещах. Например, о том, что разработчики делают огромную ставку на преданных фанатов и собираются всячески поощрять народное творчество. Для поддержания активности могучего интернет-комьюнити в комплексе с **The Sims 2** будет поставлен обширный инструментарий. "У нас родился ребенок — дорогой, давай снимем это на видео?". Нет проблем! В игре имеется специальная опция "живая камера": нажав хитрую комбинацию клавиш, вы сможете записывать все происходящее на экране в avi-файл и обмениваться с такими же фанатами "домашнего видео" по интернету. Понятно, что наличие всяческих редакторов "скинов, лиц и предметов интерьера" не вызывает ровным счетом никаких вопросов. Все эти прелести будут продаваться в одном комплексе с игрой.

А теперь неутешительные новости: бета-тестирование **The Sims 2** "слерка" затянулось, так что проект выйдет никак не раньше осени. Что ж, по крайней мере, у нас будет несколько месяцев затишья в чартах продаж. Оригинальные **The Sims**, если вы не в курсе, продались по всему миру суммар-

ным тиражом в тридцать четыре миллиона коробок. Это абсолютный рекорд для компьютерной игры.

ЕЗ: ИСХОД

Эта E3 — юбилейная, десятая по счету. В 1995-м, когда все только начиналось, никто и подумать не мог, что шоу приобретет такой размах. Сейчас это самое значимое в мире игровое событие, и все крупные издатели отлично понимают: не показаться на E3 — все равно что в 1937-м заснуть под речь товарища Сталина в первом ряду Колонного зала Дома Союзов.

Три сумасшедших дня выставки пролетели мгновенно. Интервью, демонстрации, шоу, игры и стенды мелькали перед глазами, смешиваясь в один гигантский калейдоскоп. Казалось, совсем недавно мы увидели Лос-Анджелес — и вот уже надо лететь обратно в Москву. Домой мы везли целую сумку с пресс-релизами, 17 часов отснятого видео, гигабайт фотографий, пачку визиток всех подряд — от Гейбы Ньюелла до Левеллорда — и бездонное море самых разнообразных впечатлений.

Всего за эти три дня просторными сводами Convention Center было показано в районе 500 игр, из них около 130 — для платформы РС. Число — огромное, несмотря на то, что в него входят онлайнные забавы, а также сиквелы и аддоны к играм разной степени известности. Для этого материала мы выбрали только самые лучшие, интересные и свежие проекты; о тех играх, которые не были приглашены на E3-бал в июньский номер "Игроманы", мы так или иначе расскажем в ближайшем будущем.

Ну, а сейчас — настала пора смотреть эпическую киноленту под названием "Приключения игроков в Америке". Фильм производства Igrmania Studios ждет вас на той блестящей круглой штуковине, которую вы сейчас вставляете в дискорд. Пристегните ремни — и удачного просмотра! ■

БЛАГОДАРНОСТИ

Искренне благодарим Дмитрия Архипова и Владимира Кудра (компания "Акелла"), а также Анатолия Суботина и Светлану Горобец (компания 1C) за неоценимую помощь, оказанную при работе на E3.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ARMIES OF EXIGO

Жанр: RTS **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Black Hole Games/Cinergi Interactive **Похожесть:** Warcraft III, TLoR: The Battle for Middle-Earth **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Конец 2004 года



В мире не осталось ни одного хоть сколько-нибудь крупного игрового издателя, который не выпустил бы свой собственный "варкрафт". Electronic Arts, долгое время чужавшаяся фэнтезийных стратегий, вдруг спохватилась и заложила сразу два варкрафтообразных проекта. Первый из них — *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* — мы увидим уже в июне. Второй — *Armies of Exigo* — нам придется ждать еще как минимум полгода.

Зная о скептическом отношении играющей публики к клонам игр от Blizzard, разработчики постарались всячески дистанцироваться от *Warcraft III*: "В последние годы наблюдается сращивание жанров RTS и RPG, в результате чего максимальное количество юнитов, которых может обучить игрок, стремительно уменьшается, а сами стратегии приобретают все большее сходство с варгеймами, — утверждает Мэт Макнайт, продюсер проекта. — Мы решили не поддаваться всеобщему порыву и сделать классическую стратегию а-ля *Starcraft*, где в вашем распоряжении окажется не десяток-другой, а целые сотни бойцов". Похвальное решение.

Итак, сюжет: в некоем фэнтезийном мире шла давняя война между двумя государствами — *The Empire* и *The Beasts*. Оба лагеря представляют собой довольно пестрый конгломерат, состоящий... из людей, гномов, эльфов в первом случае, и орков-огров-троллей и прочей фэнтезийной шушеры — во втором. Так бы они и воевали бы себе дальше, не появившись на сцене третья сторона — *The Fallen*. Падшие сразу же дали понять, что они не заинтересованы в установлении добрососедских отношений с кем бы то ни было, вынудив людей и орков объединиться в альянс. Только вместе они смогут выступить против армии мертвых и сохранить ценный артефакт *Heart of Void*, потеря которого повлечет неминуемую победу падших.

У всех рас своя собственная тактика ведения боя. Люди хороши в

Рубрику подготовил: Игорь Варнавский



обороне, поскольку их фортификации отличаются повышенной прочностью. Орки, наоборот, легко берут приступом вражеские крепости, в то время как их собственные базы практически беззащитны. Преимущество падших заключается в том, что обитают они в основном под землей, и поэтому могут без особых проблем выбираться на поверхность почти в любой точке карты. В общем, баланс достигается по той же схеме, что и в *The Battle for Middle-Earth*.

Главная изюминка *Armies of Exigo* — это возможность сражаться как на земле, так и под ней. Перемещение туда и обратно связано с определенными сложностями, поэтому у каждой из сторон есть так называемые "туннельные" юниты. У падших это огромные черви, которые очень трудно поддаются обнаружению. Люди спускаются под землю по шахтам, построенным специально обученными строителями. Демоны орков легко просачиваются с одного уровня на другой прямо сквозь землю.

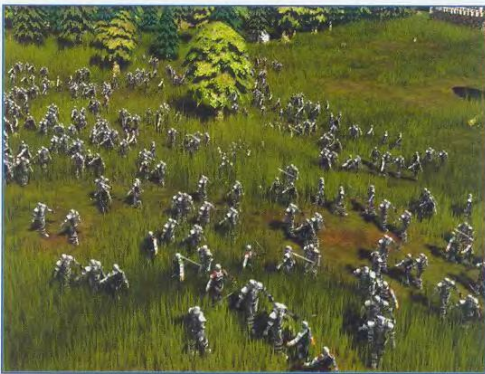
Не совсем понятно, зачем Electronic Arts взялась за этот проект. При всей своей схожести с *The Battle for Middle-Earth* эта игра явно находится в другой весовой категории. Зачем игрокам точно такая же по сути игра, но от другой команды разработчиков? Большой вопрос.

DAWN OF FANTASY

Жанр: RTS **Издатель:** Nat **Разработчик:** Reverie Entertainment **Похожесть:** Warcraft III, Kohan **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Без подробностей **Дата выхода:** 2005 год

Любая находка, сколь бы хорошей она ни была, рано или поздно приедается. Фэнтезийные сказки о войне "бобра с ослом" мы слышали не раз и не два. Услышав их в десятый раз — уже начинаешь испытывать некоторую нервозность. В двадцатый раз нервозность сменяется едва сдерживаемой яростью. Но когда навязшие в зубах мотивы, как ни в чем не бывало, преподносятся в сотый раз (старый конь, дескать, борозды не испортит), приходишь в бешенство. Господи, ну сколько можно?! Доколе нас будут кормить одним и тем же?.. (Только что вы стали свидетелями пятиминутки ненависти Игоря Варнавского. Сразу после нее начинается рассказ об игре *Dawn of Fantasy* — фэнтезийной, как вы правильно догадались, RTS. — прим. ред.)

...кроме сюжета, достоинств у игры хоть отбавляй. В игре целых шесть рас (люди, эльфы, драконы, гномы, минотавры и орки), каждая из которых обладает своими собственными плюсами и минусами. Бойцы набирают опыт в сражениях и переходят из миссии в миссию, постепен-





но превращаясь в героев. На особом положении находятся юниты-маги. Хорошо прокачанный волшебник становится настоящим оружием массового поражения, на счет "раз" выкашивающим целые орды врагов. Настоящую гордость разработчики испытывают за редактор. Если верить авторам, с его помощью можно создать практически все что угодно, даже игру в совершенно ином жанре (например, RPG). Кроме всего прочего, проект обладает весьма серьезным движком, генерирующим живописные ландшафты.

Однако, при всех возможных плюсах геймплея, с Dawn of Fantasy, похоже, складывается та же ситуация, что вышла с отечественной "Магией войны". А именно: по всем признакам хорошая игра обладает донельзя банальным сюжетом. Право слово, разработчикам стоило бы немного поднапрячься и придумать хоть сколько-нибудь оригинальную историю.



ников (для ускорения этого процесса у всех участников заезда медленно убывают "жизни"). Остальные режимы (Beacon Blast, Wrecking Ball, Human Race) достаточно традиционны и особого интереса не вызывают. Кроме того, авторами обещана полноценная кампания, состоящая из восьмидесяти миссий. Затаяв дыхание, ждем подробностей.

SOLAR

Жанр: Action **Издатель:** Нет **Разработчик:** Brat Designs **Похожесть:** Battlefield 1942, PlanetSide **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Начало 2005 года



Рассудив, что первый блин всегда выходит комом, Brat Designs плюнула на доведение до ума своего дебютного проекта **Breed** и объявила о разработке сразу двух новых игр — **Toon Army** и **SOLAR**. Но если **Breed** создавался по образу и подобию **Halo**, то свежее анонсированные тайтлы должны пополнить активно формирующийся батальон "убийц" **Battlefield 1942**.

Подоплека конфликта, который разворачивается в **SOLAR**, довольно банальна. В недалеком будущем так и не взявшееся за ум человечество превратило Землю, Луну и Марс в гигантские помойки, почти не пригодные для проживания. Переселение всех хомо сапиенсов на другие планеты оказалось невозможным в силу того, что почти все природные ресурсы, без которых невозможна колонизация еще не загрязненных небесных тел, были исчерпаны. Война за их остатки расколола мир на два противоборствующих лагеря — Eastern Collective Democracy (ECD) и United Western Alliance (UWA). Бесконтрольное применение оружия массового поражения привело к появлению еще одной стороны — армии мертвецов, воскресших под действием токсинов и радиации. Тот, кто сумеет подчинить их себе, почти наверняка выиграет войну.

Боевые действия **SOLAR** развернутся на воде, на земле и в воздухе (в игре будет широкий выбор техники — танки, багги, корабли, самолеты и так далее). При желании можно побаловаться оружием массового поражения (ядерное, биологическое и химическое), заказать авиа- или артиллерийский удар по вражеским войскам или обработать позиции неприятеля при помощи орбитальной ионной пушки.

Физическая модель **SOLAR** позволяет разрушать любые объекты на



NOVADROME

Жанр: Action/Racing **Издатель:** Нет **Разработчик:** Stainless Games **Похожесть:** Carmageddon **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, split-screen **Дата выхода:** Вторая половина 2004 года

Название **Stainless Games** мало что скажет неискушенному игроку. А между тем именно эта компания выпустила в далеком 1997 году культовую автоаркаду **Carmageddon**, повторить успех которой никто не смог до сих пор — даже ее продолжения. Основной причиной провала **Carmageddon 2** и **Carmageddon 2000** стало то, что разработчики перенули палку с реализмом: модель поврежденных машин стала настолько сложной, что, к примеру, "поцелуй" со столбом на скорости 100 км/ч становился фатальным — тогда как в первой части все ограничилось бы парочкой вмятин. Из-за этого игра лишилась той самой "безбашенности", за которую ее и любили, превратившись едва ли не в симулятор. И вот, после длительного перерыва, **Stainless Games** решила вновь попытаться счастья на автоаркадном поприще.

Местом действия их новой игры избрана не Земля, а далекая планета Нова. Ее жители периодически похищают землян и заставляют их на потеху публике сражаться друг против друга. "Гладиаторские" бои проводятся на специально оборудованных трассах, а сами участники выступают на специально оборудованных автомашинах. Победителей этих состязаний возвращают на Землю, предварительно лишив всех воспоминаний о инопланетных безобразиях.

В соответствии с требованиями времени, авторы включили в **Novadrome** целый ряд разнообразных игровых режимов. Скажем, в **ManHunt** один из участников становится жертвой, которого преследуют все и вся. Преследуемый должен успеть собрать определенное число очков до того, как его убьют. Охотник, подстреливший жертву, становится на его место — и все начинается сначала. Куда ближе к **Carmageddon** режим **Survivor**, в котором борьба ведется до полного уничтожения сопер-





карте. Засевшие в здании снайперы могут быть тихо похоронены под обломками после пары выстрелов из пушки. Вовремя подорванный мост через речку лишит врага нескольких боевых единиц. Лесок, ставший для противника удобной огневой позицией, может быть изведен под корень после артобстрела. Особую роль играет погода. Понятно, что снег и туман значительно снижают видимость — это даже не стоит обсуждать. А вот упомянутые в списке особенностей кислотные дожди, скорее всего, будут пагубно сказываться на здоровье бойцов.

Brat Designs решили задействовать в игре движок Mercury II, более ранняя версия которого использовалась в Breed. Доступные на сегодняшний день скриншоты, к сожалению, демонстрируют достаточно неприглядную картину, но нельзя забывать о том, что игра находится в довольно ранней стадии разработки и к релизу все должно измениться.

STARSHIP TROOPERS

Жанр: Action **Издатель:** Empire Interactive **Разработчик:** Strangelite Studio
Пожожесть: Aliens vs. Predator, Armored (N64, PSOne) **Системные требования:** Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей **Дата выхода:** 2005 год



Идея сделать игру по фильму "Звездный десант" появилась сразу же после его выхода на экран, в 1997 году. И это неудивительно, ведь картина получилась донельзя удачной даже несмотря на многочисленные упреки по поводу того, что лента слишком далеко ушла от одноименной книги Роберта Хайнлайна. Естественно, тема не могла остаться без внимания игроделов, и уже через два года после выхода фильма свет увидела *Starship Troopers: Terran Ascendancy* — слабая на скорую руку недоработка, вызвавшая целый шквал негативных отзывов. Естественно, после такого провала о скором появлении других "игр-по-мотивам" можно было только мечтать. И лишь полгода назад **Empire Interactive** собралась-таки с духом и анонсировала новый тайтл по лицензии *Starship Troopers*. На этот раз экшен.

Как вы, наверно, помните, фильм заканчивался на довольно-таки оптимистичной ноте. После целого ряда неудач люди наконец перехватили инициативу и нанесли жукам ряд тяжелых поражений. Победа, казалось бы, не за горами. Однако инсектоиды оказались куда более серьезными противниками, чем предполагали хомо сапиенс, и война затянулась на долгие годы...

Сюжетная линия новой игры начинается через пятьдесят лет после событий, описанных в оригинале. В *Starship Troopers* вам предстоит взять на себя роль командира небольшого спецподразделения десан-



ников, выполняющих самые опасные задания преимущественно в глубинах тыла врага.

Информации о проекте пока что кот наплакал. Создатели напугают на командный характер игры (но об интерфейсе и максимальном количестве бойцов не распространяются), хвастаются движком собственной выделки (прямо скажем, ничего особенного), обещают стопроцентную аутентичность и массу врезающихся в память постановочных эпизодов. Причина такого информационного дефицита очень проста: разработчики намерены обнародовать большую часть подробностей на Е3. Вот тогда и станет ясно, что представляет собой игра.

THE MOMENT OF SILENCE

Жанр: Adventure **Издатель:** Нет **Разработчик:** House of Tales **Пожожесть:** Beneath a Steel Sky
Системные требования: Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** 2004 год

Стремительный бег технического прогресса до неузнаваемости изменил облик планеты. К 2044 году на Земле появилось единое правительство, города превратились в громадные мегаполисы, простирающиеся на сотни километров, а средства коммуникации шагнули далеко вперед. настолько далеко, что слежка за каждым гражданином перестала быть проблемой для всемогущего теперь государства. Сообщения о начале тотальной диктатуры начинают появляться все чаще и чаще, однако основная масса людей, озабоченных куда более



насухшими проблемами — терроризмом и преступностью, — не обращает на них внимания, считая, что это такие же выдумки, как байки об инопланетянах, паранормальных явлениях и лох-несских чудовищах.

Питера Райта, сотрудника рекламного агентства из Нью-Йорка, работающего над правительственным проектом "Свобода Слова", известия о тоталитарных замашках государства волнуют еще меньше, чем остальных: после того как в авиакатастрофе погибли его жена и семилетний сын, жизнь потеряла для него всякий смысл. На работу он ходит скорее по привычке, а все свое свободное время проводит в интернете или в компании с бутылкой виски. Добровольное затворничество могло тянуться еще очень долго, не появившись однажды у дома его соседа (онлайн-журналиста) черный фургон с бойцами SWAT. Спецназовцы без объяснения причин скрутили соседа и увезли с собой, после чего он бесследно исчез. Визит в полицию не дал никаких результатов, и Питер решил сам взяться за поиски знакомого...

The Moment of Silence — детективный квест — сделан по точно такой же схеме, что и **Syberia**: классические пререндеренные задники, на фоне которых разгуливают трехмерные персонажи. В цифровом эквиваленте обещания разработчиков выглядят довольно заманчиво: тридцать пять детально проработанных персонажей, для озвучки которых было записано восемь часов хорошо поставленной актерской речи, более семидесяти локаций и полчаса высококачественного видео. Интерфейс — исключительно point & click. Точная дата релиза... увы, она-то как раз и не объявлена.



побеждающей стороны (при игре за фашистов вы будете захватывать город (но не оборонять); в роли командующего советской армией — освободать).

События игры имеют место в период с середины июля 1942 по январь 1943 года, что предполагает отсутствие многих видов техники, которые мы часто видели в других WW2-играх (к примеру, в игре не будет знаменитых "Пантер" — они были поставлены на вооружение позже). В качестве компенсации авторы включили в игру большое количество редких и экспериментальных образцов вооружений. Черо только стоят самоходки Panzerelbstfahrlafette V "Sturer Emil", которых за всю историю войны было произведено всего две штуки! ТТХ всех боевых единиц в точности соответствуют характеристикам прототипов, причем учитываются даже такие, казалось бы, незначительные параметры, как качество оптики и проходимость. Дальность стрельбы орудий по сравнению с "Блицкригом" (а движок именно этой игры используется в "Сталинграде") была увеличена раза в два, показатели разброса снарядов стали более достоверными. Пополнение боезапаса осуществляется на специальных складах, которых здесь не так уж много. К охроне обозначенных объектов следует относиться ответственно, поскольку размер боезапаса некоторых боевых единиц довольно-таки невелик. Например, при 105-мм гаубице LeFH-18 может находиться только двенадцать (!) снарядов.

В начале битвы немцы были оснащены куда лучше советских солдат, хотя и уступали им числом. Ближе к концу полугодового сражения подразделения РККА перевооружаются и доукомплектовываются гвардейскими частями, а немцы несут значительные потери и уже вымотаны в боях. Восполнить нехватку личного состава в германской армии должны будут "ветераны" — солдаты, отличающиеся повышенными показателями и вооруженные трофейными ГПШ.

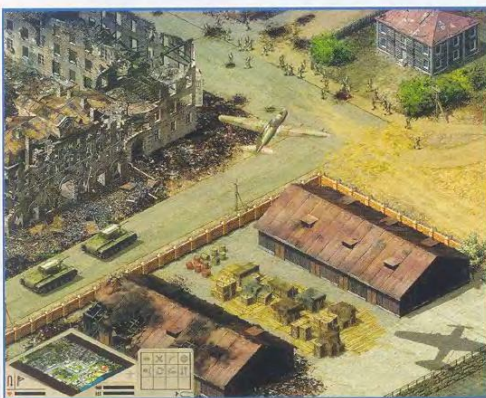
Многие юниты отличаются высоким параметром маскировки, из-за чего дистанция обзора часто превышает дистанцию обнаружения. Благодаря этому расчет хорошо замаскированной пушки может подпустить противника на минимальное расстояние и открыть огонь по нему прямой наводкой. Такие действия, впрочем, чреваты тяжелыми последствиями, поскольку орудие, раскрывшее свое месторасположение, практически обречено.

Несмотря на обилие WW2-стратегий, говорить о насыщенности рынка проектами такого рода (как бы странно это ни звучало) не приходится. "Противостояние" и "Блицкриг" вошли в число самых продаваемых российских игр, так что у "Сталинграда" есть все шансы повторить их успех. ■



СТАЛИНГРАД

Жанр: RTS **Издатель:** 1C **Разработчик:** DTF Games **Пожесть:** "Блицкриг", "Противостояние" **Системные требования:** CPU 366 (500) MHz, 64 (128) Mb, 32 (64) Mb Video **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Конец 2004 года



DTF Games — далеко не новички в игровой индустрии. Помимо популярного игрового сайта, они также курируют ресурс DEV.DTF, который за короткое время стал более чем удобным местом для общения разработчиков и издателей. Постоянный контакт с разработчиками игр навел команду DTF на мысль о необходимости проведения специализированной выставки. Организованная ими в 2003 году КРИ прошла настолько хорошо, что сразу же получила статус самого заметного игрособытия года на территории СНГ. И вот теперь ребята выросли до собственного игрового проекта.

Главное, на чем акцентируют внимание разработчики "блицкригообразной" стратегии "Сталинград", — это реалистичность всего и вся. С одной стороны, это дает некоторое преимущество перед менее подкованными (с исторической точки зрения) конкурентами, с другой — накладывает массу ограничений. Сколь бы хорошо вы ни играли, изменить исход ключевых сражений вам не удастся при всем желании. Единственной наградой за успешное выполнение mission objectives будут секретные задания, при выполнении которых вы сможете узнать некоторые малоизвестные факты из истории Сталинградской битвы. Понимая, что проигрыш миссии в угоду исторической достоверности понравится далеко не каждому, DTF Games сделали так, чтобы игрок все время выступал в роли

Juiced

Алексей Бутрин

E-MAIL РЪКОВИДИ: RS@ICROMANIA.RU

Жанр: Гонимый симулятор. Издатель: Acclaim. Разработчик: Juice Games. Похожесть: Need for Speed: Underground, Midnight Club 2. Мультиплеер: Интернет, локальная сеть.

Дата выхода

Осень 2004 года

www.juicgames.com

Давным-давно, когда вычислительные мощности компьютеров уступали современным стиральным машинкам, понятие "фантастическая графика" определялось поддержкой игровой шестнадцати цветов, а игровых рупей не было и в помине, появились первые гоночные аркады. Прогресс даже в те незапамятные времена уже шел семимильными шагами, а параллельно с ним совершенствовались и компьютерные игрушки. Всем тогда казалось, что священный Грааль автосимуляторов — это максимальная реалистичность, поэтому долгие годы разработчики совершенствовали игры именно в этом направлении. И, наконец, "досвершенствовались" до того, что любители со стороны за современные творения гоночной игровой индустрии лучше и не садиться, ибо умчатся дальше первого поворота могут лишь избранные. И возопили тогда геймеры, и разнесло этот плач по всему миру. А разработчики, услышав эти стенания, вкатили автомобилям лошадиную дозу аркадной сыворотки, от которой машинки стали ездить

быстро и плавно, передачи начали переключаться сами собой, и даже лобовое столкновение на скорости 200 км/ч после такой инъекции стало проходить безболезненно и весело. Классические представители этого жанра общеизвестны — Crazy Taxi, Midtown Madness, Midnight Club и, наконец, свежеспеченный Need for Speed: Underground. Однако всем этим игрушкам предстоит освободить новое место на старте — на горизонте, базируясь порывающей мотором и выбрасывая в утренний воздух ароматные пары сгоревшего бензина, показавшись их очень серьезный конкурент по имени Juiced.

Первый техосмотр

Если торопливо пробежать глазами заявленные особенности Juiced и полюбоваться на симпатичные скриншоты — первой мыслью, которая придет в голову, будет вывод, что перед нами практически точная копия Underground. Честно говоря, подобное умозаключение будет вполне обоснованным, но успока-

иваться на этом и ставить точку было бы весьма неразумно. Ибо, как говорится, есть нюанс. И даже не один.

Во-первых, даже если бы Juiced представлял собой просто улучшенный Underground, уже один этот факт можно было бы считать хорошей новостью. На мой нескромный взгляд, последний Need for Speed вовсе не лишен недостатков, к каковым можно отнести, например, тотальное засилье в игре японских машин и физическую модель, совершенно невменяемую даже по аркадным меркам. В этом плане Juiced является большим шагом вперед на пути к удовлетворению геймерских потребностей.

Начнем с игрового автопарка, который будет состоять ни много ни мало — из пятидесяти машин. Причем дух тут захватывает вовсе не от количества машин как такового, а в первую очередь от разнообразия маститых автомобильных брендов. Судите сами: Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot, Chevrolet — это

внушительный список может поставить равнодушным разве что неизлечимого приверженца велосипедов и самокатов. Разумеется, все машины в игре лицензированы и визуально соответствуют своим реальным прототипам ровно настолько, насколько это позволяет современный уровень компьютерной графики.

Тут же, не отходя от кассы, поговорим и об упомянутой выше игровой физике. Поскольку Juiced — это все-таки в первую очередь аркада, а потом уже автосимулятор, ожидать тут стопроцентной реалистичности не стоит — это, кстати, как я уже говорил, и не нужно. Однако без усовершенствований физической модели не обошлось: машины в Juiced будут иметь более сложную модель повреждений, чем это принято у "братьев по жанру". И если вы постоянно практикуете стиль вождения под названием "пьяный Шумахер", готовьтесь к битым стеклам, отваливающимся крыльям и бамперам, вмятинам и царапинам на кузове, а также поломкам ходовой части, которые в конечном счете будут сказывать-



- 1 Судя по меткам на асфальте, этот поворот потрепал нервы не одному десятку гонщиков.
- 2 Широкие пригородные дороги — раздолье для стритрейсера: какой размах для маневра!
- 3 На длинном мосту можно за считанные секунды разогнаться до ста миль в час. Главное — успеть вовремя затормозить.
- 4 Сестра за руль пикантного авто и ранним утром промчаться по сонному поселку... Что может быть лучше?



ся на таких параметрах машины, как маневренность и скорость.

О том, что все это будет достоянием образом визуализировано, я умолчу как об очевидном факте. Кстати, повреждения вашего уличного болида будут влиять не только на характеристики и внешний вид машины, но и на толщину вашего кошелька — все поломки придется чинить после заезда за свои кровные деньги, заработанные победами. Что интересно, деньги в Juceid, в отличие от большинства гоночных собратьев, — вовсе не абстрактный параметр, предназначенный для выяснения извечного вопроса «чей бонус длиннее», а жизненно необходимая субстанция, заслуживающая отдельной главы в этой статье.

Потому что мы — банда!

Прежде чем толкнуть речь о деньгах, стоит упомянуть о трех основных игровых режимах, которые будут доступны в Juceid. Это, как и следовало ожидать, — «быстрорастворимые» гонки (instant race), мультиплеер и режим карьеры. И, если первые два пункта из этого списка не нуждаются в комментариях, то карьеру стоит рассмотреть с огромным вниманием. Деньги, как вы уже

догадались, понадобятся нам именно в режиме карьеры. Но тратиться они будут не только на ремонт «убитых» авто, но также и на пополнение своего личного автопарка. Создатели Juceid решили отойти от порочной схемы «пройди во-ооон ту гонку и получи новую машинку» — теперь все пятьдесят машин будут открыты в самом начале игры. Тем не менее не стоит спешить с криками радости — все эти железные красавицы стоят денег, причем чем серьезнее тачка, тем больше за нее придется заплатить. Не стоит забывать и о том, что запчасти для «разгона» и моддинга машины, коих в игре насчитывается несколько сотен, также будут проедать дыру в вашем игровом бюджете. К слову, все запчасти для украшения и повышения производительности вашей машины тоже взяты не с потолка, а опять-таки — лицензированы у ведущих производителей автомобильных запчастей: A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine, HKS и так далее.

Также деньги придется тратить (внимание — мы подходим к самому интересному) на найм и тренировку гонщиков своей команды. Дело в том, что Juceid — это не просто уличные гонки аркадного толка, но и командный



автосимулятор с элементами тактики и микроскопическими вкраплениями RPG, ведь параметры ваших «бойцов стритрейсерского фронта» можно раскрасить не хуже, чем владение мечом в Diablo. Однако больший интерес представляет именно командно-тактическая часть игры. По задумке разработчиков, современный стритрейсер не выезжает из гаража без своего верного мобильника, с помощью которого можно поддерживать связь со своими напарниками в командных заездах. Использовать эту уникальную придумку на практике можно будет следующим образом: к примеру, можно выстроить свою «команду поддержки» таким образом, чтобы заблокировать проезд не в меру прытким конкурентам, а против особо надоедливых соперников можно применить и парочку грязных приемов, например, попросить своих ребят вытолкать нахала с трассы. На моей памяти подобные возможности в автосимуляторе нам предлагают впервые.

Но не только этим интересна карьера. Еще одно немаловажное достоинство этого режима заключается в огромной свободе действий. В игре будет календарь с датами различных соревнований, а уж ехать ли на оче-

Кисти и краски

В Juceid нам разрешат по полной программе «издеваться» над внешним видом своего авто. Для этого в игре существует специальный режим — PaintBox, в котором можно выбрать цвет кузова, подобрать краску любого цвета, задать ее отражающие и рассеивающие свойства, а также раскрасить на машине подводящие наборы виниловых наклеек. Одним словом, кастомизация в Juceid ничуть не уступает пресловутому Need for Speed: Underground.



редную тусовку в качестве участника или зрителя (с возможностью делать ставки и зарабатывать деньги), или же вовсе забыть на мероприятие и посвятить день «раскрашиванию» только что приобретенной машинки — дело ваше. Более того, карьера подразделяется на несколько дополнительных бонусных режимов, которые открываются синхронно с вашими успехами в основном карьерном режиме.

■ ■ ■

Думаю, у многих вертится на языке вопрос: как выглядит Juceid? Лучше или хуже «Андреаунда», который, вне всякого сомнения, высоко поднял графическую планку для аркадных гонок? Ответить на этот вопрос, не видя движения в динамике и пытаясь делать выводы на основе скриншотов, весьма затруднительно. Одно можно сказать точно: Juceid выглядит не лучше и не хуже, а просто — по-другому. Из положительных моментов с ходу можно отметить превосходные урбанистические ландшафты, которые хоть и не соответствуют реальным городам, но смоделированы «по мотивам» самых известных мегаполисов мира.

Подводя итоги: весьма впечатлительный набор достоинств и уникальных нововведений, вне всякого сомнения, делает Juceid одним из самых многообещающих и ожидаемых симуляторов этого года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Самый многообещающий аркадный автосимулятор стритрейсерского толка на осенний сезон 2004. Достойный продолжатель идеи и одновременно — зубастый конкурент NFS: Underground.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

75%



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Игорь Варнаевский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Квест ■ Издатель: Vivendi Universal Games ■
Разработчик: High Voltage Software ■ Похожести: Серия
Leisure Suit Larry ■ Мультиплеер: Нет

Октябрь 2004 года

www.sierra.com/product.do?gamePlatformId=607

Попытки воскресить хорошо забытое старое и превратить его во всенародно любимое новое в последнее время предпринимаются все чаще и чаще. Нас несказанно радует, когда вторую жизнь получают и вправду достойные игры, тем более когда наследник ни в чем не уступает, а во многом и превосходит оригинал (простой пример: вспомните первый *Prince of Persia* и новомодный *Prince of Persia: The Sands of Time*)...

Но иногда создание сиквела к шедевральной игре поручают людям, известным по проектам сомнительного качества. Скажем, компания **High Voltage Software** в настоящий момент работает над восьмой частью легендарного квеста — *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*. До восьмого "Ларри" в послужном списке этих разработчиков значились такие, безусловно, известные и популярные проекты, как *Hunter: The Reckoning* и *NBA Inside Drive 2004*. Есть от чего приуныть.

Grand Theft Larry

К счастью, боссы **Vivendi**

Universal Games вовремя сообразили, чем грозит потеря тайтла такого калибра в случае провала игры. Вернуть доверие игроков в таком случае будет несравнимо сложнее, поэтому издатели решили подстраховаться и предложили Элу Лоу — человеку, обеспечившему успех всех предыдущих игр про неутомимого Ларри — поучаствовать в проекте. Эл долго ломался, но в конце концов дал свое согласие. Впрочем, после его появления в команде ничего не изменилось. По крайней мере, внешне. *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* по-прежнему позиционируется как нетрадиционная авантюра с максимально высоким уровнем интерактивности (в одной из первоначальных версий дизайн-документа концепция была сформулирована следующим образом: "Как GTA3, но с сексом и юмором").

Собственно, преамбула: престарелый ловелас Ларри Лаффер, блиставший в предыдущих сериях Larry, ушел на пенсию и уступил роль главного героя своему племяннику Ларри

Ловеджу. Стоит оговориться, что эта ротация носит чисто номинальный характер. Ловедж — такой же неудачник, как и его дядя. Попытки закадрить студенток колледжа, в котором он учится, раз за разом оканчиваются провалом. Чересчур придиричье Ларри фам все время отдают предпочтение другим парням, из-за чего Ларри начал чувствовать себя последним лузером. Именно поэтому, когда в стенах колледжа появилась съемочная группа одного из реали-шоу, наш герой первым занял очередь на кастинг. Кое-как убедив скептически настроенного продюсера в том, что у него есть все шансы на победу, Ларри немедленно взялся за выполнение условий контракта. Для этого ему нужно было сделать самую "малость": уложить в постель как минимум пятнадцать девушек. Такого количества амурных побед достаточно для благополучного завершения игры. Однако для особо ненасытных дон жуанов будут приготовлены дополнительные персонажи.

Гусары, не молчать!

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude не похожа на "обычные" авантюры. Вся территория студенческого городка, в котором будут происходить сражения за девичьи сердца, доступна с самого начала, а место бесчисленных паззлов здесь занимают забавные и куда более понятные мини-игры. Процесс "приворочения" девушек, к примеру, обставлен следующим образом. Как только вы подкатываете к понравившейся особе противоположного пола, в нижней части экрана появляется окно с изображением... хм... сперматозоида. Ваша задача — сделать так, чтобы "головастик" добрался до улыбающейся рожицы зеленого цвета, которая символизирует согласие девушки на совместное посещение пивбара и дальнейшее продолжение банкета у нее в спальне. Если же вы поразите сердитую рожицу красного цвета, Ларри соблестнет какую-нибудь глупость, и разозленная дамочка пошлет его куда-нибудь подальше. А называется все это безобразие sperm tree system (oro! —



1 Спальня, решающий момент. Теперь главное — не ударить в грязь лицом.

2 Если вы расшифровали значение плаката в правой части картинки, то обязательно напишите нам, а лучше — нарисуйте!



3. Попытка закатить барышню может закончиться очень плачевно, если у нее уже есть воздыхатель.
4. Безусловное достоинство девушки Любы — это ее огромные ГЛАЗА!.
5. Еще чуть-чуть, и девушка бросится в объятия Ларри.

прим. ред.). Забавно, ага?

К сожалению, не все так просто. Вышеописанные действия — лишь малая часть того, на что вам придется пойти для победы в шоу. Настоящий обольститель должен хорошо играть в карты, превосходно танцевать, уметь готовить вкусные коктейли — в общем, быть готовым исполнить любую прихоть своей зазнобы. Предвосхищая закономерный вопрос о том, будут ли при таком раскладе диалоги, отвечаем: будут. Двенадцать тысяч строк текста, написанных под чутким руководством самого Эла Лоу, который, как известно, обладает отменным чувством юмора. Отказ же от стандартной квестовой диалоговой системы в пользу (сейчас он снова скажет это слово! — прим. ред.) sperm tree system объясняется боязнью разработчиков сделать игру скучной. Ни одна, даже самая раскрепощенная девушка, не согласится на ЭТО после пятиминутной беседы, но,

вместе с тем, мало кому понравится выслушивать многочисленные словосочетания героев.

Отличительной особенностью всех игр про Ларри было то, что они никогда не скатывались к явным пошlostям. Все сколько-нибудь откровенные эпизоды сопровождались табличкой "censored", а к шуткам сумели бы придраться только закоренелые ханжи. Так вот, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude в этом отношении стала куда более "эмансипированнее". Появление приколов в духе фильмов "Американский пирог" и "Все без ума от Мэри" и, цитирую, full-frontal nudlity кому-то, возможно, покажется довольно спорным решением, но нельзя забывать, что многие вещи, казавшиеся неуместными во второй половине 80-х — начале 90-х (когда вышли предыдущие части игры), сейчас — в порядке вещей. С другой стороны, необходимость открытой демонстрации интимных моментов вызывает некоторые сомнения.

В тихом омуте...



В это трудно поверить, но когда-то никто и представить не мог, что Элу Лоу суждено создать одну из самых известных эротических игр. Около пятнадцати лет он тихо работал учителем музыки, на досуге сочинял обучающие программы для детей, пока в 1982 году Sierra не пригласила его на работу. Элу поручили делать то, что он, как казалось тогда, умеет лучше всего — создавать детские игры. Чем он и занялся. Первыми его проектами стали Winnie the Pooh in the Hundred-Acre Woods, Mickey's Space Adventure и Donald Duck's Playground. Ему довелось поработать над King's Quest III, IV и Police Quest I, где он был задействован в качестве главного программиста, а также над King's Quest II и Space Quest II, для которых он писал музыку, однако большую часть его времени по-прежнему сядали детские игры.

Общезвестно, что люди, занимающиеся созданием такого рода "игр",

со временем так устают от их розовой пригорности, что у них появляется желание выпустить что-нибудь эдакое, подчеркнуто асоциальное, бросающее вызов защитникам общественной морали и ни в коем случае не предназначенное для детей (живой пример — авторы Postal). Так случилось и с Элом. В 1987 году увидела свет игра Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, смыслом жизни главного героя которой, Ларри Лаффара, был постоянный поиск новых партнеров для... хм... интимной связи. Шесть игр серии окончательно закрепили за брендом Leisure Suit Larry статус классики жанра. К сожалению, финансовые проблемы Sierra и общий спад интереса к квестам в конце девяностых практически поставили крест на восьмой части игры. В феврале 1999 года — после шестнадцати лет успешной работы — Эл Лоу был уволен из компании. И это неудивительно, ведь тогда многим действительно казалось, что авантюры доживают свои последние дни.

Лишь в 2002 году правообладатели тайтла решились наконец на создание продолжения. А в 2003-м к работе над Magna Cum Laude подключился сам Эл Лоу.

Секс нам, скорее всего, так и не покажут, а вот обнаженки будет предостаточно. Только какой в этом смысл, если графика все равно мультяшная? Персонажи и без того выглядят комично, а если их еще и раздеть... Хотя, быть может, именно этого и добивались дизайнеры, ведь Leisure Suit Larry всегда позиционировалась в первую очередь как юмористическая игра.



Vivendi Universal Games не скрывает, что от успеха Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude зависит решение вопроса о том, разрабатывать дальше квесты или нет. Если этот дорогостоящий эксперимент пройдет удачно, то создание авантур могут взяться и другие компании, занимающиеся сейчас выжидательную позицию.

Увы, судьба нового Larry выг-

лядет не столь уж безоблачно. Вероятность провала довольно велика, ведь за десять лет работы в игровой индустрии High Voltage Software так и не выпустила ничего стоящего. К тому же Эл Лоу затащили в команду лишь в начале этого года, когда игра начала приобретать законченные очертания, и на внесение серьезных изменений в концепцию уже просто нет времени. Вполне возможен и наихудший вариант: менеджеры Vivendi, ознакомившись с одним из промежуточных билдов игры, пришли в ужас и поняли, что единственный, кто может спасти проект — это Лоу... Впрочем, сейчас рано выносить какие-либо суждения о Magna Cum Laude. Игра выйдет уже осенью, и именно тогда мы узнаем, имеют ли квесты право на жизнь или жард все-таки умер пять лет назад. ■



статье ждали

Долгожданное продолжение уже порядком подзабытой, но все еще культовой квестовой серии про ловеласа-неудачника по имени Ларри. Одна из немногих эротических игр, где упор сделан не на юморе, а не на ЭТОМ.

ПРОЦЕНТ
готовности 70%

The Fall Last Days of Gaia

Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@GROMANIA.RU

Жанр: RPG Издатель: Не объявлен Разработчик: Silver Style Entertainment
Похожести: Fallout 1-2, Gothic 2, Jagged Alliance 2
Мультиплеер: Планируется как аддон

Дата выхода
Конец 2003 года

www.the-fall.com

Победоносное знамя жанра постапокалиптических RPG, выпавшее из рук убитого в прошлом году **Black Isle**, твердой рукой подхватила немецкая команда **Silver Style Entertainment**. Проект **The Fall — Last Days of Gaia** находится в разработке уже более двух лет и держит в постоянном напряжении всю игровую общественность. Безутешные любители пустынь, мутантов и ржавых кабриолетов потихоньку утирают слезы и делают домашнюю интернет-страничку игры — стартовой. Что же мы увидим — продолжение великого **Fallout**, посредственный ремейк, ужасающий клон или нечто совершенно новое и потрясающее захватывающее? Давайте разберемся...

Двадцать лет спустя

На этот раз разработчики оставили в покое тему атомной войны и сочинили другой сюжет апокалипсиса. В 2062 году стартовал проект **NASA** по превращению Марса в райский сад, и в первой стадии этого проекта предполагалось быстро накачать атмосферу

красной планеты углекислым газом. В рамках проекта построили шесть гигантских терраформеров, но запустить их на Марс так и не успели: управление чудо-машинами перехватили террористы.

Пока шли переговоры, по невыясненной причине терраформеры начали извергать тучи CO₂ в атмосферу Земли. Террористов в конце концов устранили, но экосистеме Земли был нанесен критический удар. Повышение температуры привело к таянию полярных льдов и затоплению целых континентов, внезапно вспыхнули эпидемии неизвестных болезней, а ураганы невиданной силы смели с лица Земли большинство крупных городов...

Но это, как говорится, сказка, а сказка начинается через 21 год после описанных событий. Ситуация на Земле плачевная: экологически чистые продукты и дистиллированная вода — роскошь, кругом свирепствуют песчаные бури, и нет никаких намеков на светлое будущее. Впрочем, по слухам, где-то в Нью-Мексико появилась организация, гордо именующая себя Правитель-

ством Нового Порядка, и там, говорят, есть такой парень, который называется странным словом Президент. В лагерь этой организации и прибывает главный герой, стараниями разработчиков и местных бандитов оставшийся круглым сиротой.

Стандартный для RPG процесс формирования персонажа (пол, возраст, портрет) разработчики разнообразили такими характеристиками, как особенности телосложения (по типу толстый-худой, высокий-низкий) и жизненный опыт (кем был в прошлом: торговцем, инженером, военным и так далее). Подобрав персонажу подходящий облик, мы попадаем непосредственно в игру, где г-н Президент торжественно вручает нам паспорт и предлагает вписать имя и распределить очки атрибутов и умений.

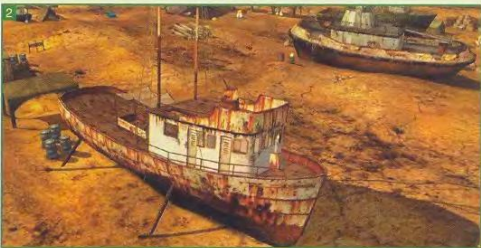
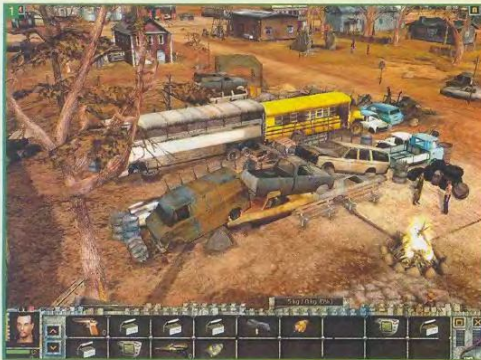
Всего в игре будет шесть типичных для жанра персональных параметров главгероя вроде силы и ловкости и четырнадцать умений — ближний бой, легкое, тяжелое и специальное вооружение; взлом, кража, медицина и так далее. Предусмотрена и зна-

комая по **Fallout** система "перков" — при развитии любого умения героя до определенного уровня вы сможете выбрать ему дополнительные способности. К примеру: обучить быстрой перезарядке, увеличить точность стрельбы из разных положений (с колена, стоя, лежа) или научить глушить вражину прикладом.

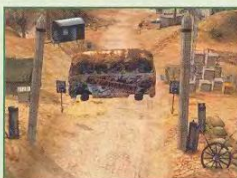
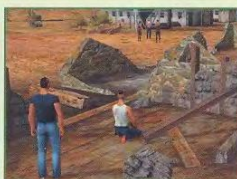
В отличие от **Fallout**, который был стилизован под 50-е годы XX века, **The Fall** выглядит более современно — разумеется, с поправкой на общий упадок цивилизации. Необытный мир игры состоит из нескольких десятков локаций, каждая из которых по три-четыре мили в диаметре. На территории от Техаса до Аризоны нам встретятся и махонькие деревушки, и небольшие города, и плотно заселенные каньоны, и даже совсем уж экзотические локации вроде "города погибших кораблей".

Все, что мы хотели, и даже больше

Мир **The Fall** — живой и полностью самодостаточный. Мы не



- 1 В мире **The Fall** ржавый остов автобуса обладает статусом фешенебельного жилища.
- 2 Эти корабли уже никогда не будут плавать — зато в них можно просто жить.
- 3 Вечерним молодежь постыдного мира отдаст дань уважения обитателям предков: собирается на скамейках у костра и поет под гитару блатные песни.
- 4 Затянувшись на холме, наши ребята готовятся к штурму туристической палатки.



жем, делать пули со смещенным центром тяжести из обычных при помощи простого напильника.

Боевая система игры представляет собой сплав походового режима с режимом сражений в реальном времени и, по заверениям разработчиков, удовлетворит даже самых взыскательных игроков. Поклонники hack&slash могут пройти игру, ни разу не коснувшись клавиши паузы, а в сложных ситуациях просто изменять скорость боя при помощи специального бегунка. Приверженцам неспешных тактических боев предоставлена возможность настроить не только "автопаузу", но и поведение ведомых персонажей (от сакраментального "мочи гадов всем, что есть" и до панического "срочно вали с поля боя и ищи укрытие"). Можно даже сделать, как называют это сами разработчики, "симуляцию пошлого режима с регулярными остановами" и контролировать каждого члена отряда — а можно целиком отдать бою на откуп AI.

Кроме того, стоит отметить еще одну интересную особенность местной боевой системы — привыкание персонажа к определенному оружию: чем больше врагов убито с его помощью, тем больше герой "прикипает" к определенному стволу. Но и это еще

не все: для обособления любимого ствола от прочих представителей его рода можно давать избранному оружию имя. Аплодисменты, занавес.

Скажите "сыр"!

Беспристрастное изложение фактов позволяет нам сделать очевидный вывод — душа Fallout покинула царство мертвых и незримо витает за спинами разработчиков The Fall, заглядывая через плечо и нашептывая на ухо дельные советы. Отдадим должное команде Silver Style — они и сами парни не промах, и живут не только чужим умом. Единственный на данный момент сторонний наблюдатель, видевший игру всоочию, высказался вполне определенно: "Да, идеи Fallout, несомненно, оказали влияние на The Fall, но это абсолютно разные игры".

К сожалению, разработчики не сдержали свое честное слово выпустить игру уже этой весной — совсем недавно на официальном форуме появилось сообщение о переносе релиза на конец года, связанное, видимо, с недавним появлением в команде нового сотрудника, Джеффа Хасгеса. Последним проектом, над которым работал Хасгес, был... Fallout 3. Комментарии, я думаю, излишни. ■

увидим здесь бестолково бегущих зомбиобразных обывателей а-ля Morrowind. У каждого из более 1000(!) NPC разработчики клянутся тщательно проработать так называемый "социальный аспект" — придумать жизненную историю, создать семью, предусмотреть симпатии и антипатии, каждодневные заботы и фобии.

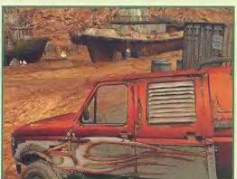
Как обычно, некоторые встреченные по пути персонажи захотят присоединиться к нашему герою в его странствиях — кто-то по убеждениям, кто-то за деньги. Причем, оказавшись в общей команде, они ничуть не потеряют своей индивидуальности и вполне могут, например, поссориться друг с другом или наоборот — стать друзьями, что называется, не разлей вода. Также нам обещают дополнительные квесты, связанные с каждым членом нашей партии.

В игре предусмотрена смена дня и ночи (сутки игрового времени проходят за час реального),

а у персонажей есть такой параметр, как "усталость". Пробыв на ногах более двух суток, герои слабеют, а затем и вовсе теряют сознание. Если отдохнуть сразу не получается, упавшего в обморок бойца подхватывают товарищи. Также во время отдыха не помешает выставлять часовых, дабы оградить нашу банду от всевозможных опасностей.

Как и полагается любой добротной ролевой игре, **The Fall** предлагает нелинейный сюжет, более сотни квестов (каждый с несколькими вариантами прохождения), более шестисот различных предметов — в том числе почти сто видов оружия, от арбалетов и бейсбольных бит до совершенно футуристических стволов, а также разнообразную броню и тому подобное.

Мало того, при достаточно развитом инженерном навыке персонаж сможет самостоятельно создавать новые предметы, оружие и даже... боеприпасы. Ска-



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Четвертый или пятый по счету идейный наследник Fallout выглядит гораздо перспективнее всех ближайших конкурентов. Возможно, именно он наконец-то сменит одряхлевшего короля на троне народной постапокалиптической RPG.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



Алексей Бутрин

E-MAIL РYБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Гоночный симулятор Издатель: Empire Interactive
Разработчик: Bugbear Похожесть: Rally Trophy Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2004 года

www.bugbear.fi/flatout.htm

Судя по всему, заезженное клише о "горячих финских парнях" было воспринято финскими разработчиками не как плоская шутка, а как руководство к действию. Скажем прямо, далеко не все игроделы Финляндии вознамерились стать самыми горячими парнями в мире, но ребята из конторы с очаровательным названием **Bugbear** со своим термоядерным проектом **Flat-Out** однозначно взяли курс на "потепление". К слову, **Flat-Out**, который готовится к выпуску осенью этого года и обещает стать самой зажигательной и динамичной вариацией на раллийную тему, далеко не первое и не единственное детище Bugbear. В частности, эта команда уже успела засветиться в небезызвестном и достаточно популярном проекте **Rally Trophy**. Однако считать, что **Flat-Out** — очередная попытка составить конкуренцию сериалу **Colin McRae Rally**, было бы неоправданным заблуждением. Несмотря на определенную общность жанровой тематики, между этими играми практически нет ничего общего. Благодаря своей сложности **Colin McRae Rally** всегда будет игрой только

для хардкорных гонщиков — тут ей не поможет ни отличная графика, ни увлекательный геймплей, — тогда как разухабистый и не чурящийся аркадной динамики **Flat-Out**, в случае если разработчики сдержат свои обещания, ждет жаркая всенародная любовь, помноженная на фанатизм. Впрочем, пора уже раскрывать карты, чтобы вы и сами узнали, что же именно подтолкнуло меня к таким свертхотимистическим выводам.

Half-Life на колесах

По установившейся традиции всем разработчикам в процессе работы над новым проектом задают один и тот же вопрос: что вас вдохновило на разработку игры? Не избежали этого "допроса" и сотрудники Bugbear. Ответ финнов получился совсем неожиданным. По словам разработчиков, сами они являются яркими поклонниками современных эшкенов. В оном жанре, как известно, такие вещи, как продвинутая физика и полностью интерактивное окружение, давно перешли из разряда занимательных диковинок в раз-

ряд необходимого джентльменского минимума. В то же время, серьезные попытки "пересадить" эти нововведения из уже порядком истощенной эшкен-почвы в плодородный грунт автосимов пока не предпринимались. Согласитесь, поймать подобное откровение и при этом не позариться на лавры первых в мире "автомичуринцев" было бы неумно и недалновидно. Собственно, так и зародился проект **Flat-Out** — раллийные гонки с уникальной физической моделью и полностью динамичным интерактивным окружением.

"Фи... И что ж тут такого революционного и необычного? Продвинутой физики мы уже видели в той же **Colin McRae Rally 3**, да и интерактивностью современные симуляторы вроде как не обделены", — скажет матерый скептик и... будет не прав. Дело в том, что сравнение физической модели и окружения **Flat-Out** с любым из существующих автосимуляторов настолько же "корректно", как и бредовые попытки доказать гипотезу о том, что крестинки-нолики — игра не менее сложная и интеллектуальная, чем шахматы. Поз-

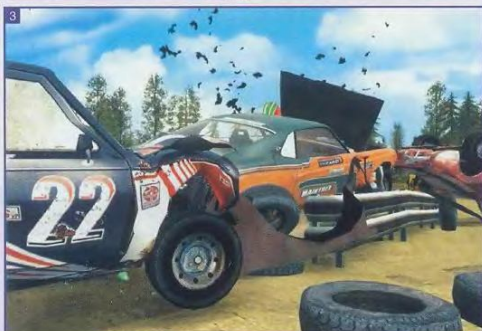
тому оставим подобные аргументы для детей ясельного возраста и займемся детальным изучением ключевых особенностей **Flat-Out**.

Мясо по-фински

Сами авторы называют свой проект "гипер-реалистичной аркадой". Все расчеты, касающиеся взаимодействия автомобиля с трассой, с многочисленными объектами на трассе, а также с другими машинами проводятся крайне скрупулезно. В то же время воздействие этих расчетов на управляемость авто снижено до таких пределов, чтобы обеспечить приемлемую играбельность даже для неуксусных любителей ралли. Другими словами, при столкновении с препятствием на скорости более 100 км/ч машине придется, мягко говоря, несладко, однако игра на этом не закончится — приложив определенные усилия, игрок сможет снова побороться с оппонентами за лидерство в заезде. Благодаря этому разумному компромиссу происходящее на экране будет выглядеть очень правдоподобно, а сама игра при всей видимой "реалистичности" сохра-



- 1 Обратите внимание на количество "мусора", летящего во все стороны: причем все эти "обломки" потенциально могут послужить началом новых аварий на трассе.
- 2 Всего один врезавшийся в препятствие участник способен вызвать цепную реакцию столкновений.
- 3 Цепочка из трех смявшихся друг о друга машин — в **Flat-Out** скорее норма, нежели исключение.
- 4 Эти двое так увлеклись игрой в догонялки, что совершенно забыли про ограждения на трассе.



ниет свой ураганный драйв.

Но, как бы ни были интересны дискуссии об автомобильной моде, пора переходить к самому главному — взаимодействию автомобилей друг с другом и с окружающей средой. Если дать исчерпывающую характеристику геймплею Flat-Out всего одним словом, — первое, что приходит в голову, — «мясо». «Драйв», «ураган» и прочие аналоги в применении к Flat-Out кажутся слишком уж бледными и невыразительными.

Рассказать об интерактивности Flat-Out лучше всего на примере. Представьте, что вы лидируете в заезде, из-под колес вашего авто комьями летит грязь, а настырные оппоненты прочно висят на хвосте. Впереди, сразу за закрытым поворотом, вас ждет ограждение из сотен старых покрышек, сложенных чьи-то заботливыми руками в виде барьера. И вот, не справившись с управлением, вы на полном ходу врываетесь в это рукотворное препятствие — передний бампер с коротким жа-

лобным скрежетом отлетает к такой-то матери и, отчаянно кувыряясь в воздухе, летит прямо в лобовое стекло следующей за вами машине. Бац! — и лобовое стекло конкурента покрывается причудливым узором из трещин, а бампер, от ricochetив после удара в сторону, продолжает свои кувырки на испещренном шинами грунте. Хрусты! — правым передним колесом на многострадальный бампер напарывается машина номер три, после чего, как в классическом киношном эпизоде, отрывається всеми колесами от земли и уже в воздухе выполняет некий аналог бочки из набора фигур высшего пилотажа. В это же время на оставшихся участниках заезда и трассу обрушивается настоящий дождь из автопокрышек. Кто-то, пытаясь отчаянно лавировать среди неожиданно возникших препятствий, не справляется с управлением и завершает этот отрезок трассы в ближайшем кювете. Кто-то, с более крепкими нервами и менее прочной «баш-

В тихом омуте...



Плоть и кровь любого симулятора — это, конечно же, машины, поэтому об авто в Flat-Out стоит поговорить отдельно. Спешу разочаровать любителей аутентичности: все четырехколесные рывданы в игре целиком и полностью являются плодом неугомонной фантазии разработчиков, поэтому надежды повстречать в игре свой любимый Ford Mustang (или, на худой конец, ГАЗ-2410) лучше оставить. В то же время все машины выглядят достаточно симпатично, если вы, конечно, неравнодушны к автомо-

бильной моде 60-х: размашистым, вычурным и малопрактичным обводам корпуса, высокому дорожному просвету, мягкой, почти воздушной подвеске и незабываемому тембу форсированного восьмичилиндрового двигателя. Помимо «закоса под старину» всех представителей автопарка Flat-Out объединяет еще одна черта — судя по скрипшотам, на которых легко можно разглядеть ржавые пятна, там, то здесь пробиравшиеся из-под краски на кузовах машин, все машины в игре — старушки-ветераны не только в моральном, но и в самом буквальном смысле слова. На мой взгляд, для такого безумного ралли, как Flat-Out, лучшего автопарка не найти; впрочем, для особо страдающих поклонников современной автоиндустрии со временем наверняка выпустят соответствующие модификации и дополнения.

ней», пытается переть напрямик и в результате поворачивает «подвиги» машины номер три, чуть ранее «подорвавшейся» на бампере. Одним словом, вокруг начинается кромешный ад: в воздухе, как осенние листья, кружатся комья грязи, покрышки, бамперы, крылья и другие запчасти участников гонки, а также еще не успевшие «приземлиться» машины; часть участников съехала на обочины, а из-под капотов их раздолбанных тачек вырываются клубы дыма и первые робкие язычки пламени; кому-то повезло еще меньше — его машина осталась лежать на трассе колесами вверх; а кого-то от удара вообще вышвырнуло через лобовое стекло.

Да, вы не слышались — в этой игре будет существовать модель повреждений не только для машин, но и для самих гонщиков, однако создатели еще не определились, насколько кровавадным будет это нововведение, можно ли будет окончательно и бесповоротно давить незадачливых кон-

курентов или же наборот — самому досрочно отправляться в меню с кнопкой Load Game.

Как вы понимаете, приведенный пример — далеко не единственный, на досуге предлагаю пофантазировать, к примеру, о том, к чему приведет проезд сквозь деревянные опоры водонапорной башни. Также можно задуматься и над обещанием разработчиков о создании «скрытых» путей для срезания участков трассы. В частности, в игре непременно будут гонки, где путь срезается через хрупкие летние коттеджи и декоративные заборчики.



В принципе, для блаженной геймерской сытости, на мой взгляд, хватит и одного главного блока — автофизики по-фински в интерактивном соусе с острой приправой из зрелищной модели повреждений. Но долг требует огласить все «мелочи». Итак, после главного блока нас ждет солнышко из разнообразнейших трасс, свежий и сочный графический движок и, наконец, — мультиплеерный десерт на восемь порций.

Одна проблема — откусать по этой комплексной программе предстоит не раньше сентября. А пока остается лишь глотать слюнки, держать пальцы крестиком и мысленно топтать ребят из Bugbear.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Четвертый или пятый по счету идейный наследник Fallout выглядит гораздо перспективнее всех ближайших конкурентов. Возможно, именно он наконец-то сместит одряхлевшего короля на трон народной постапокалиптической RPG.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



ВЕРДИКТ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовили: Алексей Попов, Алексей Бутрин, Степан Чечулин и Матвей Кумби

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — не отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг 'Игромании'" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и веки в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такая медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким знаком отмечаются игры, картины из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим знаком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "Инфоблок").

Battle for Troy

Жанр: RTS ■ Издатель/Разработчик: Zono/ValueSoft ■ Похожесть: Knights Shift ■ Системные требования: CPU 600MHz (1GHz), 128(256)Mb, 32(64)Mb Video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

Начнем с хорошего. Выбор бэкграунда в Battle of Troy, безусловно, стоит признать удачным: кровавая, полная интриг и предательства, война между греками и троянцами на роль сюжетной заставки для стратегической игры подходит как нельзя лучше.

Как и следовало ожидать, голыми историческими фактами разработчики не ограничились и, для лучшего веселья, напихали в игру не только набор обычных юнитов (копейщиков, мечников, лучников и так далее), но и наводнили игровой мир ожившими скелетами, циклопами и прочей мифологической нечистью. Заслуживают поощрения и попытки сделать игру веселой и нарочито несерьезной: графика умышленно сделана в мультяшном стиле, что позволяет немного замаскировать техническую отсталость движка, а местами смешная озвучка отчаянно веселит игрока.

Игровая концепция вполне играбельна и не лишена оригинальности: есть один-единственный ресурс — деньги, которые "генерируются" подконтрольными вам поселениями, а также в качестве бонусов собираются непосредственно на карте или же выдаются за убитых врагов.... В целом — все хорошо, однако ряд серьезных недостатков практически полностью перечеркивает все положительные моменты игры.

Начнем с интерфейса, который при первом же запуске порадует вас трудночитаемыми шрифтами с древнегреческим закосом. Дальше "при-

ятные" открытия начинают сыпаться как из рога изобилия: миникарта абсолютно нефункциональна, скорость масштабирования слишком медленная, а скорость скроллинга, наоборот, чересчур быстрая. Одним словом, первые проблемы начинаются уже там, где их вообще не должно быть, — в навигации. Дальше — больше: сохраняться можно только между миссиями, а AI местных злодеев не подает признаков разума.

Кроме того, в игре нет ни малейшего намека на формацию, что особенно печально проявляется себя во время "блуждания" войск по карте. Скажем, мегаотряд из нескольких десятков юнитов при марш-броске обычно растягивается в длинную колонну, что делает его совершенно беззащитным при встрече с любой скучкованной группировкой врага. И это — только частный случай, который в совокупности с другими недоработками быстро приводит к печальному выводу: стратегическая составляющая в Battle of Troy напроочь отсутствует. Единственная работающая "стратегия" в игре — наклепать юнитов побольше и помощнее, обвести их всех рамкой и послать на врага, в случае неудачи — повторить, в случае полной неудачи — перезапустить миссию.

На фоне всех этих проблем остальные недостатки проекта вроде корявой графики, отсутствия мультиплеера или скучного звукового оформления уже, согласитесь, особой роли не играют...

Рейтинг:  4,0

Crystal Key 2: The Far Realm

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: The Adventure Company/Earthlight Productions ■ Похожесть: Crystal Key, Atlantis 3: The New World ■ Системные требования: CPU 600(700)MHz, 64(128)Mb, 32(64)Mb Video ■ Количество дисков: Два CD

Вышедшая в 1999 году первая часть игры Crystal Key разошлась почти полумиллионным тиражом. Правила бизнеса диктовали Adventure Company обязательно выпустить продолжение, а учитывая неплохой сюжет и общий высокий уровень исполнения оригинальной игры, можно было рассчитывать на успех продаж и второй части.

Напомним, что в первом Crystal Key события разворачивались в некой выдуманной галактике, где все было хорошо и спокойно, пока откуда ни возьмись не пришла беда. Некая воинственная раса Озгар принялась поработать один мир за другим, и, понятное дело, тут же нашлся Герой, который решил вернуть все на круги своя. Таковым оказался персонаж по фамилии Лайфсон. По званю он был полковником, а по должности — пилотом. При помощи магического кристалльного ключа Лайфсон телепортировался между планетами с целью найти управу на супостатов, и, в его старания были вознаграждены: лидер и идейный вдохновитель озгарцев полетел прямоком на местное солнце, где благополучно обратился в пепел.

Вторая часть Crystal Key продолжает повествование о той же самой планетарной системе, но уже от лица сына полковника, молодого человека по имени Колл. На сей раз среди населения системы начала распространяться неизвестная их науке хандра — люди и прочие гуманоиды стали терять волю, прев-

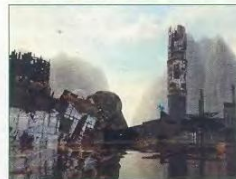
ращаясь во что-то среднее между зомби и бездушными роботами. За спасение человечества снова взялся мистер Лайфсон, который при помощи кристаллического ключа отправился в путешествие...

И если с сюжетом все более-менее логично, то сама игра, словно нарочно, построена на отсутствии всякой логики. Вам нужен молоток? Помойте ванную на соседней планете. Для бешеной собачки триста верст — не крюк. Приспичило открыть дверь? Не ищите рядом ручки или кнопки — она у дяди Васи на соседнем континенте. Игрок постоянно мотается взад-вперед, разгладывая одни и те же индустриальные и природные пейзажи. Причем зачастую ему никто не говорит, что искомое им лежит "там-то".

Также недобрых слов заслуживает техническое исполнение игры. Панорамный движок Omni — это уже даже не вчерашний день: квесты со статичными локациями и не менее статичными плоскими картинками персонажей делали пять-шесть лет назад. Сейчас все это — анахронизм: сам игрок может "передвигаться" только в тех направлениях, куда ему разрешат, а анимация персонажей включает-ся крайне редко и то по велению невидимого скрипта.

В общем и целом, Crystal Key 2 можно порекомендовать разве что горячим фанатам первой части. Для всех других этот квест вряд ли представляет интерес.

Рейтинг:  5,0



Yu-Gi-Oh! Power of Chaos

Жанр: Головоломка ■ Издатель/Разработчик: Konami / Konami ■ Похожесть: Duel Monsters ■ Системные требования: CPU 400(MHz), 128(256)Mb, 16(32)Mb Video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos — Yugi The Destiny — несомненно, игра на любителя. Далеко не каждый пригласит в коллекционный картонный мир, не всякий геймер нервно дышит к аниме, и, следовательно, не все подрадутся поиграть в компьютерный вариант настольной коллекционной игры **Duel Monsters**, которая весьма популярна в Японии.

Игра начинается с того, что вы получаете случайный набор карт, и затем развивается в соответствии со стандартными правилами коллекционных картных игр типа **Magic: The Gathering**. Надо сказать, что в этой части игра сделана очень хорошо, и придраться к чему-либо трудно. Гораздо хуже то, что, кроме соревнования с компьютером, в ней нет ничего другого — ни мультиплеера, ни сюжета.

Авторы приложили максимум усилий для того, чтобы как-то оживить довольно нудный геймплей. Они раскрасили игровую доску в изысканные цвета и придумали симпатичные аниме-заставки, в которых главгерой Yugi постоянно комментирует ваши ходы. Дополнительную остроту игре придает напряженная, полная драматизма музыка.

Однако, как ни печально, первый опыт компьютерной игры по аниме Yu-Gi-Oh! оказался не самым успешным. Столь слабое во многих отношениях произведение может, конечно, привлечь внимание фанатов японских мультфильмов, но любители коллекционных картных игр вряд ли оставят богатую разнообразными возможностями MFG ради сомнительного Yu-Gi-Oh!.

Рейтинг: ■■■■■■ 4,0



Empires: Dawn of the Modern World

Оригинальное название: Empires: Dawn of the Modern World ■ Жанр: Стратегия ■ Издатель в России/Локализация: 1C

Локализация

ОБ ИГРЕ. Безусловный хит прошлого года, глобальная RTS мирового масштаба **Empires: Dawn of the Modern World** получила заслуженное признание у прессы и западных игроков, но, по какой-то необъяснимой причине, оказалась не слишком популярна на родине слонов. Вкратце напомним, что **Dawn of the Modern World** — это так называемая "стратегия нового поколения". Она сочетает в себе лучшие идеи **Age of Empires** и **Rise of Nations** и похвалится современным и весьма технологичным 3D-движком. Добывая ресурсы, развивая военную машину и исследуя новые технологии, вы за считанные часы можете провести ваш народ от неумногого средневековья до века высоких технологий. И все это — не копясь в многостраничных толмах "Руководства пользователя", не преодолевая по-

ходные занудства "глобальных стратегий", а в рамках стандартного RTS-матча! Определенно, если вы любите негнупые, но в то же время "быстрые" стратегические игрища, то **Empires** — как раз то, что доктор прописал.

ПЕРЕВОД. К фактическому исполнению локализации нет никаких претензий: шрифты подобраны грамотно, текст переведен весьма литературно, а персонажи озвучены профессиональными актерами. Единственный минус локализации — небольшие паузы, которые постоянно возникают во время диалогов главгероев. В оригинальной игре ничего подобного замечено не было, так что надеемся, что это досадное недоразумение будет вскоре исправлено патчами.

Рейтинг: ■■■■■■ 8,5

Рейтинг: ■■■■■■



Call of Duty

Оригинальное название: Call of Duty ■ Жанр: Action ■ Издатель в России/Локализация: 1C

Локализация

ОБ ИГРЕ. Долго и обстоятельно рассказывать в очередной раз о **Call of Duty** — лучшим на сегодняшний день и до сих пор непревзойденном экшене по тематике Второй Мировой — не имеет смысла. Проверенный временем геймплей в духе **Medal of Honor: Allied Assault**, отменная постановка батальных сцен (игра по зрелищности ничуть не уступает лучшим голливудским WWII-блокбастерам) и, наконец, отличный сетевой код. Все это в совокупности дает рецепт одного из лучших экшенов нашего времени, который по праву вот уже многие месяцы находится в первой пятёрке нашего хит-парада "Игра месяца".

ПЕРЕВОД. Локализаторскому отделу 1C надо отдать должное: даже перевод блокастера такого масштаба они не пожалели ни сил, ни

средств. Немногочисленный текст переведен очень грамотно. История нелегких похождений трех солдат — американского десантника, французского спецназовца и русского снайпера — подается в хорошей литературной обработке. Что же касается озвучки, то практически все персонажи игры — и главные герои, и безымянные статисты — могут похвастаться колоритными постановочными голосами. Увы, не обошлось в переводе и без нескольких досадных накладок, в основном технического характера. Скажем, классический армейский крик "Clear!", означающий "Врага нет — все чисто!", в русской версии превратился в истошный вопль "Зачистка!". Это не сильно противоречит здравому смыслу, но здорово порой сбивает с толку.

Рейтинг: ■■■■■■ 8,5

Рейтинг: ■■■■■■



Рыцари и купцы

Оригинальное название: Carcassonne ■ Жанр: Стратегия/Головоломка ■ Издатель в России/Локализация: 1C/Snowball.ru

Локализация

ОБ ИГРЕ. "Рыцари и купцы" — долгожданная локализация знаменитой "головоломной стратегии" **Carcassonne**, вышедшей без малого два года назад. Почему "долгожданная"? Все просто: **Carcassonne** — совершенно уникальная игра. Начать с того, что это — римейк популярной одноименной настольной "стратегии", которая, несмотря на всю свою "настольность", может захватить почти любого "Тетриса". Суть всего развлечения состоит в следующем: несколько игроков по очереди раскладывают на огромном столе цветные квадратные-фишки с изображением различных средневековых пасторалей: рек, полей, дорог, крепостей и так далее. Фишки выпадают каждый раз в случайном порядке, так что внешне весь процесс напоминает сбор замысловатого пазла. Цель игры — умело расставить по собира-

ющемуся "пазлу" семь фишек-вассалов, каждый из которых отвечает за сбор очков на определенном участке местности. Скажем, на дороге фишка-вассал становится шерифом и приносит столько очков, сколько квадратов занимает дорога, в городе вассал-воин зарабатывает господни очки исходя из размеров поселения, и так далее. Кто в конце матча набрал больше очков, тот и победитель. Все просто — и одновременно жутко интересно.

ПЕРЕВОД. К локализации нет абсолютно никаких претензий: тотальный перевод подверглось все — вплоть до заставки главного меню, а все подсказки и текстовые комментарии написаны на грамотном русском языке и удобочитаемым шрифтом. Просто хорошо.

Рейтинг: ■■■■■■ 7

Рейтинг: ■■■■■■



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на под-разделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем

информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Besieger (Осада)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Аелла/Primal Software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Lagsters (Тормозилки)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Boo! LLC ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Операция Silent

Storm: Часовые

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Периметр

Дата: весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/D Lab ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

В разработке

■ Axle Rage

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Аелла ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ CarThief

Дата: апрель 2004 ● Рос. издатель/разработчик: NMG/Supremacy Interactive ● Вид упаковки: jewel

■ Homeplanet:

Игра с огнем

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt

Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Metalheart:

Replicants Rampage

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Аелла ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Neuro

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Parkan 2

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Аелла ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ S.T.A.L.K.E.R.:

Oblivion Lost

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Xenus

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Блицкриг II

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал ●

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Бригада Е5:

Новый Альянс

Дата: весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Аелла ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ В тылу врага

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Вивисектор.

Зверь внутри

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Вторая Мировая

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/IC. Maddox Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Дальнобойщики 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Деактивация

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Аелла/Step Creative Group ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Звездные волки

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/X-box software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Казаки 2:

Наполеоновские войны
Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/

разработчик: Руссобит-M/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Магия крови

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Метро-2

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/5 Software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Мор. Утопия

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Ice-Pick Lodge ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Москва на колесах

Дата: зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/HBM ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Пограничие

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн Плюс ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Стальные монстры

Дата: август 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Ласта ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Фаза: Исход

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Рига и Копыта ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Чистильщик

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Орион ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Crusader Kings

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Far Cry

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ kill.switch

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Lion King: Timon & Pumba (Король Лев: Тимон и Пумба)

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск/roll.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ PacMan World 2

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-M ● Вид упаковки: jewel

■ Singles

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Tony

Hawk Pro Skater 4
Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-M ● Вид упаковки: jewel

■ WW2: Pacific Heroes (Пушка, Шлем и Два Крыла)

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/

локализация: Руссобит-M ● Вид упаковки: jewel

Новые анонсы

■ Beyond Divinity:

Оковы судьбы

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Egypt 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive ● Вид упаковки: jewel

■ Richard Burns Rally

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: jewel

■ Red Line (Red Line. Клуб Самоубийц)

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Space Hack (Меркурий-8)

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Spartan (Легион III)

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ TOCA Race Driver

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

■ Tropico 2

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

■ Egypt 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive ● Вид упаковки: jewel

PAINKILLER: КРЕЩЕННЫЙ КРОВЬЮ

Степан Чечулин

Жанр: Action Издатель: Dreamcatcher
Разработчик: People Can Fly Издатель в России:
Акелла Похожесть: DOOM, Serious Sam
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть Количество
дискон: Три CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IQROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

СУПЕР
ГРАФИКА



www.painkillergame.com

Если существует игровой бог, то в последнее время он явно благоволил к разработчикам. Не успели геймеры оправиться от культурного шока, нанесенного им *Far Cry* и *Uneral Tournamnet 2004*, обзоры которых вы можете прочитать в предыдущем номере "Игромании", как на них обрушился *Painkiller* — игра, которая захватила в свои коварные сети не только автора этих строк, но даже сурового заместителя нашего главного редактора — Матвея Кумби. Два часа игры в этот, несомненно, шедевр — и грозный Кумби полдня носится по редакции, гордо повествуя ошарашенным сотрудникам о своих ратных подвигах в "Пэинкиллере". Именно столь нетипичное поведение шефа и развеяло последние сомнения в том, что неожиданно-негаданно игровой народ получил настоящее чудо — стопроцентный хит, заботливо выкованный молодой польской фирмой-разработчиком с выразительным названием *People Can Fly*. Игра, благодаря

которой возродился из пепла старый добрый "мясной" 3D-экшен. Зверски увлекательный геймплей — в лучших традициях таких игр, как *DOOM*, *Quake* и *Serious Sam*, изумительной красоты графика, новомодные спецэффекты и невероятная физика превращают *Painkiller* в потрясающее воображение интерактивное шоу. Умелое сочетание этих элементов произвело на свет просто чудовую забаву, способную незаметно сожрать уйму времени. Отвязаться от нее невозможно, пока не дойдешь до конца, а уже в конце тянет начать всю эту катавасию заново. Такую вот свинью подложили нам братья поляки.

Имя им — легион

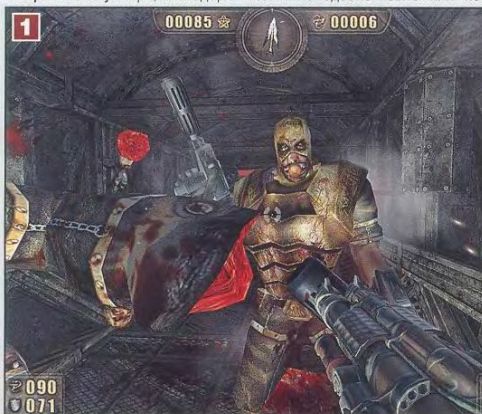
Для игр вроде *Painkiller* сюжет сочиняется, только чтобы отметить: мол, пусть будет, лишь бы не напрягал, не заставлял думать о вечном и не терзал утомленного геймера набившими оскомину неразрешимыми вопросами наподобие "быть или не

быть". Вот и на сей раз вам предстоит влезть в шкуру некоего Дэниэла Гарднера, с которым приключилась несколько неприятная история. Пришла парню в голову романтическая идея прокатиться в непогоду на авто, да не в одиночку, а с молодой женой. Дождь льет как из ведра, дорога раскисла, а эти голуби мало того что несутся со скоростью света, так еще и целоваться принялись. Несложно догадаться, что было дальше. Машина вдребезги, Дэниэл с супругой — на небесах.

И вот тут-то, видимо в наказание за идиотское поведение на земле, невеста откуда появившийся посланец неба выдает главному герою этой кутерьмы следующее предписание: отставить блаженные мечты о счастливых отдыхе в Эдемском саду и во исполнение доставленных всем неприятностей поработать на силы небесные. Задача, в общем-то, простая: сокрушить четырех генералов дьявола, которые собрали гигантскую де-

моническую армию и собираются идти войной на райские кущи. Взамен за услугу агитработника рая пообещал выхлопотать Гарднеру и его жене местечко в раю потеплее, садик побольше, облачко попушистее, и так далее и тому подобное. Делать нечего — закатал Данила рукава и согласился своими руками завоевать себе райскую жизнь. Далее история излагается посредством пяти скверно сделанных роликов, из которых решительно ничего интересного узнать не удастся. Ну и шут с ним. Интрига всего происходящего интересна здесь ровно настолько, насколько вас занимала мысль о том, кто вы и как сюда попали, когда разносили в клочья очередного какадемона в *DOOM*. Вот и в *Painkiller* эти вопросы отпадут за ненадобностью в первые же минуты игры.

Охота на демонических атманов начинается с того, что какое-то устройство вроде машины времени перебрасывает новобранца Гарднера в совершенно



- 1 С таким здоровьём здороваться надлежит исключительно хорошим зарядом из дробовика.
- 2 Во время особо жарких баталлий экран буквально заливает кровью.
- 3 Один из генералов Люцифера. Стреляйте ему прямо в молот — и мерзавец не протянет и пары минут.



замшелое средневековье, где то-му и предстоит изловить первого злодея. Для начала придется претерпеть схватку с оравой ветхих скелетов, которые как угорелые носятся за вами по пятам, так и норовя зарубить антисанитарными ржавыми мечами. Вопрос с полуночными мертвяками изначо решается классическим способом — с помощью двустольного шотгана, который валяется в самом начале уровня. Из покрытых историческим мраком средних веков Гарднер переносит в современную Японию, а затем на еще более современную военную базу США, после чего со свистом «улетает» в какие-то совсем уж дремучие времена, чтобы через пару уровней ввязаться в савкал с демонами на железнодорожном вокзале. Эпохи и страны сменяются с калейдоскопической быстротой — только успевай дух перевести. Благо неопределенный сюжет дает разработчикам редкую свободу действий для создания са-

мых невероятных бросков во времени и пространстве и делает вполне правдоподобными гигантские скачки Гарднера из старинной психбольницы на вполне современный вокзал. Столь бесшабашный полет фантазии авторов игры и вызвал к жизни неповторимый стиль каждого уровня, все новые и новые пейзажи, ландшафты и прочий антураж, которые не дадут заскучать даже самым привередливым геймерам. Разнообразие врагов не уступает разнообразию уровней. Верные национальным традициям, польские разработчики согласили в свой bestiary оживших скелетов, кровожадных вурдалаков, источающих злобу монахов, плотноядно махающих над головами Гарднера секирами. Есть в местном зверинце и такие редкие особи, как солдаты Первой мировой войны, которые с ледяными душами воплями гоняются за беднягой Даниэлем в стремлении изловить и поднять его на штыки. Всего вам предстоит

познакомиться почти с 30 видами восставшей из глубин ада нежити. Во всем этом балагане как бы не забыть и об упомянутых при заключении договора генералах, которых не мьтнем так катаньем следует загнать в преисподнюю. Тутотские боссы, которые топчутся в конце каждой главы, отличаются не только огромными размерами, но и редкостной живучестью. Каждая зверина-образина по-своему уникальна, и победить ее можно только одним, специально для нее заготовленным способом. Видимо, уже ясно, что геймплей Painkiller прост как две копейки и с блеском возвращает нас к первому Quake и DOOM. Всех дел — метко стрелять, сноровисто прыгать и резво бегать, кроша при этом в мелкую секу неутомимые вражьи орды, пока, наконец, распоясавшаяся братия не будет загнана назад в свои могилы, склепы и усыпальницы. Для выполнения столь важной миссии в вашем распоряжении будет

пять видов стволов, начиная с излюбленного убойного средства всех охотников на монстров — шотгана, и заканчивая мощнейшим устройством — ракетной установкой, подобной которой еще не знала история 3D-экшенов. Один заряд этой чудо-пушки разом отправляет к чертовой бабшке десятки супостатов. Самая интересная особенность оружия состоит в том, что у каждого ствола есть альтернативный режим стрельбы, который не только можно, но и непременно нужно сочетать с основным. Например, можно не только «метать» из коломета осинового коля, но и превратить его в гранатомет. А лучше всего кинуть гранату, а затем шаркнуть в нее колом, и тогда на выходе мы получим жуткой силы ракету, которая превратит в ошметки толпу врагов. Альтернативный режим шотгана — заморозка. После заморозки достаточно одного выстрела, чтобы даже самый толстый мерзавец рассыпался на мелкие льдинки и больше никогда вас не побеспокоил. И, наконец, самое мощное оружие — это вы сами, когда превратитесь на некоторое время в жуткого демона, который в силах с первого выстрела порвать на куски любую тварь. Чтобы власть в такое измененное состояние, надо набрать 65 «душ», которые вываливаются из приконченных супостатов. Надо сказать, что демоническая ипостась Гарднера сопровождается потрясающим графическим эффектом, когда происходящее на экране становится чернотелым, а враги — кроваво-красными. Очень, знаете ли, способствует живанию в образ.

Храните деньги в берегательной кассе

Несмотря на то, что добрые 99% игрового времени нам предстоит провести за отстрелом разномастной нечисти, оставшийся один процент приходится на поиск на уровнях секретных мест, коих весьма немало, и сбор золотых монет. Деньги нужны для покупки специальных «карт черного таро», за которые можно получить весьма приятные бонусы вроде замедленного перемещения врагов или ускорения главного героя. Правда, право на покупку вожденной карты еще предстоит заработать. Для этого в каждом уровне надо выполнить какое-нибудь хитрое задание — собрать души всех приконченных врагов, найти все секретные места или пройти уровень только с определенным видом оружия. Вариантов поруче-

Сетевое ничто

Помимо основного, то бишь одиночного режима игры в Painkiller, есть еще и мультиплеер. Правда, получился он не то чтобы совсем плохим, однако по увлекательности до того же Unreal Tournament 2004 ему сто верст и все лесом. Сетевые ристалища в Painkiller до боли напоминают



подобные режимы в DOOM и Quake. То есть по большей части действие сводится к тому, что игроки суетливо носятся по уровням и старательно отстреливают себе подобных. В народе такие савкалы называются deathmatch и team deathmatch. Увы, но карт, на которых можно вволю побегать и пострелять, в Painkiller мало, а те, что есть, отличаются слабым дизайном и никаким балансом.

Кроме этих двух классических режимов, в Painkiller вас ждут еще два довольно оригинальных действия. Первое — режим игры Vooch. Суть проста: игроки начинают матч с одинако-

вым оружием, и далее на протяжении всего матча оружие меняется автоматически в соответствии с прихотью компьютера. Второе — режим игры People Can Fly. Тут все просто: убить противника можно только в том случае, если он находится в воздухе.

Справедливости ради скажем, что режимы, конечно, оригинальные, однако увлекательность их — нулевая. Так что, если хотите сполна насладиться сетевыми баталиями, играйте в UT 2004. Painkiller — это, как ни крути, отменная синглплеерная игрушка, не предназначенная для сражений по сети.



изумительной физики, которая напрямую связана с геймплеем, Painkiller может похвастаться сменными пейзажами, высокой детализацией окружающего пространства, а также превосходно прорисованными и анимированными моделями врагов. Модные нынче спецэффекты представлены в игре во всей полноте и многообразии. Ослепительные взрывы, изобилие солнца и шейдерная водичка не дадут заснуть захлебнувшись вашу видеокарту.

Пожалуй, еще одно достоинство, которое не уступает зубодробительному геймплею, это шикарная физическая модель Painkiller. Благодаря технологии Navos хлопцы из People Can Fly смогли создать физику, которой доселе не видел наш бранный мир. От взрыва ракеты "тряпичные" монстры разлетаются во все стороны, повисая на люстрах



- 4 Это вовсе не приветственный танец — только что ведьма получила свинцовый заряд бодрости и планирует отправиться к праотцам.
- 5 Несмотря на голливудскую улыбку, эта летающая образина весьма опасна.
- 6 Восставшие из мертвых бойцы первой мировой идут в атаку исключительно с воплями "За родину!".

ДОЖДАЛИСЬ?

Сверхувлекательный, зубодробительный геймплей, завидное разнообразие врагов, огромное число самых разных уровней, отменная графика, отличный звук и превосходный стиль. Игра, которая легко и просто возрождает жанр "массового" 3D-экшена, и возрождает, надо сказать, блестяще.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★	10.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★	9.0

9.0

Hitman: Contracts

Алексей Бутрин

Жанр: Stealth action Издатель: Eidos

Разработчик: IO Interactive Похожесть: Hitman 2, Silent

Assassin Мультиплеер: Нет Количество дисков:

Один CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

1,6 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video



www.hitmancontracts.com

Что вы прикажете сделать с разработчиками, которые чуть ли не половину уровней в третьей части игры позаимствовали из первой? Обвинить в самоплагиате и самоцитировании? Железным перстом указать им на отсутствие новых идей и элементарную лень? Бодрым молодецким пинком отправить рецензию на их игру в минибзоры и уж там навечно заклеить несмываемым позором? Нет, нет, нет и еще раз — нет! Во-первых, не будем терять достоинство и опускаться до уровня визжащей и улюлюкающей толпы. А во-вторых, порой и самоцитирование может оказаться отличным дизайнерским решением, которое не имеет ничего общего ни с ленью, ни с недостатком идей.

Еще разик по сорок семь — и домой!

Представлять героя нашего сегодняшнего рассказа достопопеченной публике — занятие по меньшей мере глупое. Ну кто ж в

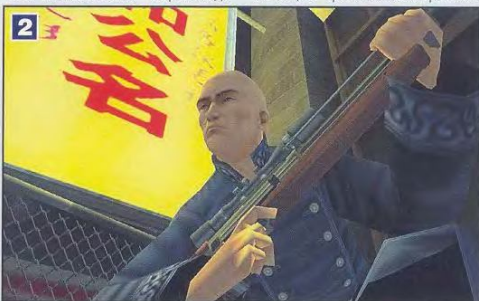
наше просвещенное время не слышал о "Сорок седьмом" — этой лысой "милашке" со штрих-кодом на затылке! О нем, родимом, и о его тяжелом детстве (точнее — полном отсутствии такового) знают решительно все, даже заведомо ясельной группы детского сада. Впрочем, осветить важные веки не помешает.

Итак, последний раз мы видели с товарищем Хитманом в далеком 2002-м, когда он безуспешно пытался уйти в глухую "завязку", укрывшись в тихом итальянском монастыре. Но — увы. Человеку с таким, не побоюсь этого слова, талантом просто грешно уходить со сцены и становиться отшельником. Такие навыки и такая профподготовка всегда востребованы в определенных кругах. Поэтому, как и следовало ожидать, покой нашего героя был грубо потревожен, и заповедь "не убий" пришлось нарушить. Дальше события разворачивались почти как в книжке про Винни-Пуха: заповедь была нарушена еще раз, а потом еще раз, и еще раз

— и так до тех пор, пока больше никого не осталось.

Одним словом, "Сорок седьмой" снова вышел на тропу войны и, согласно сюжету, пребывал на ней вплоть до третьей части, вступительный ролик которой сочно пропитан драматизмом и ощущением безысходности. Все начинается с того, что наше лысое альтер-эго с пулевым ранением живота уходит от погони. Сил хватает только на то, чтобы вломиться в пустую квартиру на третьем этаже полузаброшенного дома и... тут же потерять сознание. А дальше начинается тот самый оригинальный дизайнерский ход, о котором я упомянул в самом начале: находящегося при смерти "Сорок седьмого" начинают посещать воспоминания. Подобный сюжетный ход широко используется в кино и, возможно, кому-то покажется избитым и банальным, но на самом деле — выглядит это просто здорово, в чем вы убедитесь сами, когда будете проходить игру. Предсмертные воспоминания "Сорок седь-

мого", как вы уже могли догадаться, — не простые, а интерактивные. То есть каждый такой флэшбек — это очередная игровая миссия. К слову, первое задание отбрасывает нас к самым истокам — побегу нашего героя из спецклиники после убийства своего создателя. Определенные сюжетные параллели с первой частью игры будут встречаться и дальше — к примеру, нам заново придется выполнить гонконгские задания. Спешу вас успокоить — несмотря на такое неприкрытое заимствование проходить миссии, знакомые еще по первой части игры, довольно интересно. Дело в том, что карты были не слепо скопированы, а существенно доработаны, в первую очередь — для предоставления игроку множества различных вариантов выполнения задания, которых попросту не было в первом Hitman. Одним словом, при пристальном рассмотрении трюк с ре-дизайном старых уровней оказывается не дешевым надувательством, а оригинальной фишкой,



1 Contracts — наиболее мрачная и атмосферная часть трилогии Hitman.

2 Несмотря на обилие новаторских спецэффектов IO Interactive не удалось скрыть преклонный возраст движка Contracts.

3 Благодаря спорному балансу подобные массовые побоища можно без проблем устроить даже на "нормальном" уровне сложности.



удачно подходящей для воплощения сценарной задумки.

Полностью раскрывать перед вами сюжетные перипетии я не буду — и так рассказов уже слишком много, — упомяну лишь, что все заканчивается таким образом, что вполне можно рассчитывать на выход четвертой и, быть может, даже пятой части игры.

Убей меня ласково

Рассказ о том, чем на этот раз придется заниматься Хитману, я также опускаю — и монашек ясно, что профессиональный киллер не будет разводить аквариумных рыбок или полоть огород (разве что в качестве хобби). Лучше поговорим о том, как мы будем разбираться с нашими жертвами.

Чуть выше я уже упомянул, что количество способов, которыми можно досрочно отправить клиентов на встречу с прабабушками и прадедушками, возросло. Заметно «потолстел» арсенал огнестрельного оружия, который теперь включает в себя даже такую экзотику, как антикварные ружья и пистолы (такие оригинальные стволы вы, к примеру, найдете в охотничьей усадьбе). Холодное оружие теперь представлено такими приятными вещицами, как кухонный нож и мясницкий крюк. Благодарно оставлены удавка и шпирц с ядом. Однако, как и прежде, лучше пистолета с глушителем на близких дистанциях и винтовки с оптическим прицелом — на дальних, нет ничего. Другими словами, широкий ассортимент ору-

жия в игре — не больше, чем дань моде и своего рода реванс в сторону конкурентов по экшен-цеху — мол, смотрите, и у нас не хуже, чем у других.

Гораздо интереснее иное: цель теперь можно ликвидировать вообще не видя ее. Один из возможных способов — подсыпать яд на кухню (другие секреты душегубного мастерства я открывать не буду — ищите сами).

Тем не менее, в целом, геймплей не изменился ни на йоту. Обогатился? Безусловно. Но с первых же миссий ясно, что перед нами — все та же игра и все тот же герой. Как и прежде, можно прокрасться мимо охраны, не убивая ее, или напротив — устроить тотальный холокост всем обитателям уровня, включая мирных жителей, и получить в конце миссии рейтинг «Психопат» или «Серийный убийца». Соответственно, раз концепция осталась все той же, то и все достоинства, а также и недостатки переключались и в **Contracts**. «Сорок седьмому» по-прежнему подходит любая одежда кроме женской, а его лысина, татуировка на затылке и хмурый внешний вид не вызывают подозрений даже тогда, когда он прикидывается китайцем. Есть и открытые ляпы. К примеру, удавка теперь стала еще более сложной в использовании, что сводит на ноль ее практическую ценность. Еще хуже дело обстоит с подозрительностью врагов. Раньше, к примеру, попытка пробежки на виду у охраны практически со стопроцентной вероятностью вызывала огонь на поражение. Теперь все строго наоборот — бегущий Хитман не вызывает повы-

шенного интереса даже после недавней перестрелки, тогда как при ходьбе его, как правило, успевают хорошо рассмотреть и поднять тревогу.

Вопреки моим ожиданиям не изменился и AI, отдельные поступки которого доводят просто до истерики. Вот несколько вполне типичных зарисовок.

Сцена первая: коридор. Спичкой к подкрадывающемуся Хитману стоят два охранника, первый из которых незамедлительно ловит пулю из пистолета с глушителем своим коротко подстриженным затылком, после чего падает вперед, при этом явно попадая в поле зрения своего товарища. Кстати, и пистолет с глушителем, и пуля, ломающая кости черепа и превращающая мозги в кровавую кашу, вовсе не так уж бесшумны, как может показаться на первый взгляд, тем более — когда все эти события происходят у тебя перед носом. Но нет — невозмутимый напарник, даже не шелохнувшись, продолжает мирно дожидаться своей порции свинца.

Сцена вторая: холл гостиницы. На полу в лужах крови лежат тела двух копов, которых «Сорок седьмой» отправил в пратоцман менее десяти секунд назад. Сам автор этого «насторального» пейзажа стоит не более чем в трех метрах от места преступления и деловито меняет опустошенную обойму у своего любимого «Сильверболла» с глушителем. Внезапно открывается дверь номера, и горничная, чуть ли не отталкивая в сторону нашего героя, подбегает к ближайшему трупу, после чего, присев на корточки, вопроша-

ет: «Что случилось, сэр? С вами все в порядке?» И как прикажете после таких сцен без смеха продолжать выполнение задания?

Однако все эти просчеты неплохо компенсируются просто отличным дизайном уровней (чуть ли не с десятком вариантов прохождения на каждом) и непередаваемой игровой атмосферой — напряженной, пропитанной ощущением опасности и тревоги до самого последнего пикселя на экране вашего монитора. В отличие от большинства игр с приставкой «стелс» перед словом «экшен», эта пресловутая приставка в **Hitman: Contracts** — не очередная рекламная фишка, которая на деле означает возможность в некоторых местах прокрадываться мимо врагов. Это действительно плоть и кровь всего сериала. С учетом этого игровой баланс третьей части вызывает как минимум недоумение: на уровне сложности Normal игра оказывается чересчур легкой, что в какой-то степени подталкивает игрока к агрессивному стилю при выполнении заданий и досрочному прохождении игры всего за один вечер. Судите сами — точность стрельбы оппонентов и убийная сила их оружия в этом режиме с легкостью позволяют выдержать несколько десятков попаданий. А выстрелы из пистолета на Normal вообще не представляют для «Сорок седьмого» ни малейшей опасности. Более того — перед каждой миссией нам выдают пистолет с глушителем и боезапасом под сотню патронов, что позволяет без особых проблем зачистить

Джеспер Кид, человек и парод

За музыкальное сопровождение **Contracts** (которое во многом вытянуло весь проект) в очередной раз взялся наш любимый нами человек и парод — Джеспер Кид, чей саундтрек к нежно любимым



Freedom Fighters нончуж в прошлом году от «Игромании» приз за лучшее музыкальное сопровождение. Помимо регулярного сотрудничества с IO Interactive (Джеспер снабдил своей музыкой абсолютно все проекты этой компании) он умудрился написать саундтреки к 22 играм (среди прочих — **MDK2** и **Messiah**) и 12 фильмам. Подробнее о работе одного из лучших игровых композиторов можно узнать на официальном сайте — www.jesperkyd.com.



добрую половину игровых карт одним только "Сильверболлом". Грустно, товарищи.

С другой стороны, есть задания, которые очень тяжело выполнить даже на таком уровне сложности. Как примеру, в финальной миссии единственный способ вырваться из западни — на полном ходу пробежать под носом у отряда из четырех хорошо вооруженных спецназовцев. Как выполнить эту задачу даже на средней сложности — я не представляю.

Ну да ладно, оставим эти недочеты на совести разработчиков и сформулируем краткое резюме: геймплей Contracts представляет собой слегка модифицированную и дополненную версию Silent Assassin, и, таким образом, воспринимается как аддон или своего рода ремейк второй части игры.

Симфония смерти

Однако откровенно, среди богатого ассортимента современных стилей-экшенов Хитман смотрится хорошо, добротно, но не более того. Еще более скромно стоит дело с графикой, которой мы займемся чуть ниже. Если еще и музыка, и звук в контрактах были просто хороши, то, рискуя предположить, что эта серия о похождениях лывого киллера попросту затерялась бы среди конкурентов. Однако звук (а особенно — музыка) в буквальном смысле вытягивает игру. Что интересно: музыки в привычном понимании этого слова очень мало — тревожный и гиперреалистичный звуковой фон, который складывается из техногенных басов, различных электронных эффектов и обилия перкус-

сии. Но именно это решение и создает потрясающий саспенс, ощущение полного погружения в игру и непередаваемой игровой атмосферы. Кстати, еще больше такая музыка подошла бы игровому ужасту. Думаю, что разработчики — люди не слепые и, как только в индустрии накатится серьезный хоррор-проект, музыку для него закажут Киду.

К сожалению, графический движок Contracts поводов для восторга не дает, что, впрочем, вовсе не удивительно — это все тот же движок, что использовался и в первой части. Удивительна как раз другое: как удалось заретушировать технические отсталую технологию до вполне приемлемого визуального результата. Отчасти общее впечатление скрашивают новые погодные эффекты, эффекты освещения и, так называемые post-filter эффекты. В результате картинка в игре выглядит весьма необычно и в целом — вполне неплохо. Тем не менее старый Хитман образца 2000 года по-прежнему виден невооруженным глазом, в первую очередь — в ролях на движке, когда уповатые модели демонстрируются с близких ракурсов. Также не добавляет радости и скорость работы Contracts — игра заметно притормаживает на машине, в полтора раза перекрывающей рекомендуемые системные требования.

Очень озадачивает анимация. Хитман был одной из первых игр, в которой стала использоваться

“марионеточная” физика. Под “марионеточностью” в данном случае подразумевается не недостаток моделирования, а поведение моделей персонажей после попадания из огнестрельного оружия. В *Contracts* эти идеи получили логическое развитие, в результате чего анимация смертей и ранений просто радует глаз: подстреленные враги кобасятся (йе-бугу – лучше слова не подбирать) не хуже, чем в нашумевшей “Операции Silent Storm”. В то же время анимация перемещений “Сорок седьмого” сделана из рук во плохо, особенно – бег. Попытки бежать зигзагами, к примеру, приводят к тому, что наше альтер-эго просто скользит по уровню, даже не перебирая ногами! Аналогичным образом выглядят и “стрейфы”

Однако, не поленюсь повторить еще раз, — звуковое воспроизведение игры и грамотный дизайн уровней вытягивают игрока из пучины, куда ее зарпосто могли бы утащить проблемы с геймплеем и, скажем демократично, спорная графика. В результате мы имеем хорошее продолжение хитовой игры 2002 года, но никак не шедевр. Признаться, я ждал от третьей части гораздо большего: и серьезно обновленной графики, и нововведений в геймплее, и доработанного управления. Увы, **IO Interactive** создала вполне достойное продолжение, но поднять планку на новую высоту и взять новый рекорд не захотела или не смогла. ■



4 Contracts с честью держит Mature-рейтинг — в игре есть садо-мазо, педофилия и прочие радости жизни.

5 Вставай, пьянь; тебя жена дома ждет!

6 Несмотря на устаревший движок, погодные эффекты в Contracts выглядят отменно.

Вопрос	Процент «Да»
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	100%
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	100%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	100%
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	100%
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	45%

ДОЖДАЛИСЬ?

Достойное продолжение Hitman 2: Silent Assassin с оригинальным сюжетом, превосходным саундтреком и подрихтованной графикой. Но для того, чтобы потрясти воображение игроков и законно носить звание хита, в наше время нужно намного больше.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.9

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

MANHUNT

Степан Чечулин

E-MAIL: РYБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Take 2 ■ Разработчик:

Rockstar North ■ Похожесть: Metal Gear Solid 2, kill.switch

Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

www.rockstargames.com/manhunt

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Не секрет, что игры с действительно оригинальным сюжетом, необычным геймплеем и особой атмосферой приходят на PC, как это ни странно, с консолей. С приставки PlayStation 2 прибывают в наш с вами PC-мир истинные шедевры игрового процесса и, как правило, фантастически увлекательной истории. За примерами далеко ходить не придется — достаточно вспомнить такие игры, как *Silent Hill 3*, *Metal Gear 2* или *Onimusha*. Из свежих — недавно вышедшую *kill.switch*, дифирамбы которой в предыдущем номере пел наш зверь-редактор Олег Ставицкий. Причем переселение консольных игр на любезный нам PC продолжается. Новый эмигрант — игра *Manhunt* — перебралась в наши пенаты из глухих краев PlayStation 2. Встречайте, дамы и господа, дорогого переселенца бурными рукоплесканиями, ибо,

скажу откровенно, в подобные игры мы с вами еще не играли.

Билетик в кино

Manhunt — в высшей степени необычная игра, которая с первых же минут цепляет своей мрачной, жуткой, депрессивной атмосферой и не отпускает не только до самого конца, но и еще долго после него. Даже расплив бензопилой последнего врага на мелкие кусочки, вы еще пару недель будете пребывать в весьма паршивом настроении. При этом вас неудержимо потянет назад — в мир *Manhunt*. В мир, где темнота — ваш лучший друг, а банальный на первый взгляд целлофановый пакет — превосходное оружие жестокого убийства. Впрочем, состояние депрессии наступит только где-то в середине игры. А до того неплохо познакомиться с персонажем, в шкуре которого вы проведете несколько самых кошмарных часов своей жизни. Итак, наш новый друг — Кэш. Просто Кэш. Обойдемся без фамилий и титулов — дело про-

исходит отнюдь не на приеме у английской королевы.

Приключилась с Кэшем весьма неприятная история — за некие злодеяния (за какие именно — история умалчивает) сей персонаж попал в тюрьму. Но это еще не самое плохое. Куда хуже то, что приговорили Кэша к смертной казни посредством довольно гуманной процедуры. Все происходит вполне цивилизованно — никаких тебе электрических стульев, гильотин или неоприятных зрелищ вроде прилюдных расстрелов. Вкалывают сыворотку — и через пару минут осужденный уже общается с Богом. Но и этой радости не оставила Кэшу злая судьба. Вместо сыворотки в шприце оказалось снотворное.

Как только наш герой пришел в себя, добрый голос сообщил ему пренебрежительнейшее известие, что, мол, жив-то ты остался, но, конечно, совсем не для того, чтобы обрести свободу. А предстоит тебе, мил человек, исполнить главную роль в фильме. Причем фильме не простом, а максимально реа-

листичном — то бишь придется взаправду мочить всех встречных и поперечных да еще и делать это как можно более жестоко, ибо зритель пошел привередливый и за банальное “перо в бок” уже денюгу платить не желает. Ясно, что Кэшу ничего другого не оставалось, как принять столь “заманчивое” предложение и отправиться на съемки одного из самых леденящих душу фильмов, которые когда-либо появлялись на свет.

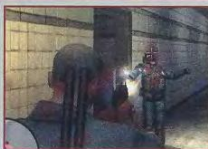
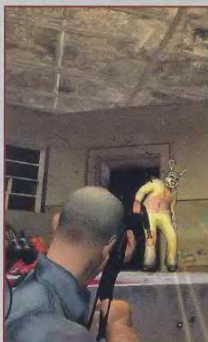
Серпом по...

Надо сказать, что уже после первого же убийного эпизода четко осознаешь, что за решетку Кэш угодил явно не за участие в акции протеста горячков. Судите сами — подбираете вы обычный пластиковый пакетик вроде тех, что можно купить в любом ларьке, затем потихоньку подбираетесь к ни о чем не подозревающей жертве, зажимаете на три-четыре секунды левую кнопку мышки, отпускаете... И на экране начинает твориться нечто жуткое: Кэш ловко набрасывает пластиковый мешок на голову вра-



- 1 Замахнувшись ломом, Кэш приближается к жертве. Буквально через пару секунд тут будет самая настоящая кровавая баня.
- 2 Лучший способ избавиться от противника — засадить бедняге лом прямо в затылок.
- 3 Не подумайте, что в *Manhunt* вам придется сражаться с ожившими мертвецами. Просто враг уже словил выстрел из дробовика прямо в лицо и сейчас отправится к праотцам.

КЛИКай! по правилам



га, наносит ему несколько крепких ударов по физиономии, а затем мощным рывком ломает несчастного шею. После чего бездыханное тело падает на землю, а мы продвигаемся дальше — к следующей жертве. Страшно? Впрочем, все это действие сопровождается леденящими кровяными звуками вроде стонов извращенного противника, христы его же костей и прочими ужасами.

Описанной сцены вполне достаточно для того, чтобы составить представление обо всем геймплею *Manhunt*, который и заключается в том, что, повинуясь прихоти сбрендившего режиссера, мы таскаемся по мрачным уровням и уничтожаем всех, кто встретится на пути. Причем уничтожаем с умом, ибо если на толпу гопников наскочить с молодецкими воплями да с битой наперевес, то они вмиг объяснят Кэшу, как сильно он не прав.

Хоть Кэш парень и крепкий, но супротив даже двух чертяк не выстоит и пары минут. Так что избавляться от врагов нужно втихую, поодиночке, но не банально бить им физиономию, а жестоко ликвидировать с помощью подручных средств. Средств этих, надо сказать, немало. Тут тебе и ножи, и осколки стекла, и серпы с молотками, и биты аж двух видов, фомки, пластиковые пакеты и даже одна бензопила. Кто бы сомневался, что всем этим сельскохозяйственным инвентарем вполне можно убивать. Причем жестоко. Бросившись на противника с ножом, вы станете свидетелем душераздирающей

сцены, в которой Кэш сначала вонзает нож спускату под ребро и затем несколько секунд выкалывает ему глаза. С помощью серпа, представьте себе, весьма удобно вспарывать животы, а молоток — идеальное средство для «вправления» мозгов. Надо отдать должное разработчикам игры — фантазия они проявили немалую. Ведь у каждого оружия есть несколько способов достижения цели. Степень жестокости действия зависит от того, как долго вы держите кнопку мышки, прежде чем нанести смертельный удар. Всего степеней три: белая (сравнительно гуманный способ убийства себе подобных), желтая (жестоко, но смотреть можно) и красная (эксклюзив для маньяков). Кэш кидается на жертву и остервенело кромсает ее в мелкие клочки. Экран монитора заливают литры крови, из колонок несутся кошмарные звуки и предсмертные хрипы, малые дети в ужасе прячутся под кровать, женщины падают в обморок, старушек развозят по больницам, а вы сотрясаетесь в жутком хохоте и нервно подпрыгиваете на своем табурете.

Разумеется, ваши потенциальные жертвы вовсе не собираются покорно помириться, а посему гуртуются группками по две и более персоны. Так что придется вынимать свои колоды, колоты, как половецкие, кулаками по стенам, кидая кирпичи и бутылки — в общем, всячески создавая шум, дабы вражины слетались на него, словно пчелы на мед, а вы, спрятавшись в уголке по-

темнее, вершили свое мрачное дело.

На самом деле, если на время отвлечься от анатомических и прочих подробностей умерщвления супостатов, то в сухом остатке мы получим вполне увлекательный

геймплей в стиле легендарной игры *Metal Gear 2* и знаменитой серии *Commandos*. Крадемся вдоль стен, прячемся в тени, стучим по стенам и последовательно уничтожаем врагов. Для облегчения поиска мерзавцев у Кэша есть радар, на котором они отображаются, и удобная система навигации — заблудиться невозможно. И если бы не та атмосфера безумия, которую блестяще создали парни из **Rockstar**, то все было бы вполне знакомо. Для нагнетания ужаса разработчики грамотно использовали самые разные приемы, начиная с того, что все действие происходит глубокой ночью, и заканчивая упомянутыми декорациями, которые навевают жуткую тоску даже на самых крепких геймеров. Все эти мрачные улочки, какие-то заброшенные заводы, вымершие дома и прочие не менее колоритные местечки вроде психиатрической лечебницы навевают такую вселенскую скорбь, что, натурально, вить хочется. вполне достойно смотрятся на этом фоне и противники Кэша. Свихнувшиеся убийцы в женских платьях, какие-то маньяки в капюшонах — лишь малая часть тех персонажей, которых вам придется встретить на своем пути.

Не менее увлекательна и другая часть игры — перестрелки. Если первую половину действия вы проведете в тени, нападая на врагов изподтишка, то во второй части сможете распрямиться во весь рост, чтобы включиться в перестрелку а-ля *kill.switch* — пальба из-



«Мастер Компьютер XXI!» 785-38-95
«Электрон сервис» 424-78-21, 231-49-38
«Санрайз» 956-12-25
«Корвет» 369-06-94
«Систек» 781-23-84
«КИТ» 389-44-27
«Компьютадор» 503-64-54
«АвиаКомп» 946-04-26
«Велес Дата» 455-55-81

**И на экране твой
любимый герой**

Самый смак игры, так сказать, ее смысл и идея, заключается не в банальном истреблении врагов с помощью шотгана или, упаси боже, автомата, а в изощренных экзекуциях вражин с помощью подручных пред-



метов. К примеру, осколком стекла можно выкалывать несчастным жертвам глаза, а битой — сносить головы. На словах звучит жутко, а на деле все еще более страшно, ибо каждое убийство сопровождается, скажем так, «эффектом съемки на камеру». Это есть — в этот момент изображение проходит через особый фильтр, который добавляет шум и помехи, создавая эффект, будто бы вы смотрите реалити-шоу по телевизору.

за стен, уход от вражеского огня и прочие подвижные развлечения. Арсенал огнестрельного оружия не уступает арсеналу холодного. Пистолеты, автоматы, дробовики и ружья — каждый найдет себе ствол по вкусу. Особенно весело, конечно, пулять по недругам из снайперской винтовки — вражьи черепушки лопаются, как спелые арбузы.

В общем и целом, геймплей *Manhunt* — это отменное сочетание стелс-миссий в стиле *Commandos* в начале игры и активных боевых действий ближе к концу. Кроме того игра может похвастаться интересным сюжетом, благодаря которому довольно быстро не только становится интересно



играть, но и появляется желание узнать, чем же закончится все это безумие. Скажу сразу — закончится оно весьма неожиданно.

Мир боли

Разумеется, графика Manhunt по нынешним меркам не слишком впечатляет. Более того — не впечатляет совершенно. Детализация уровней слабая, анимация персонажей оставляет желать много лучшего. Что, в общем-то, неудивительно, если вспомнить, что игра была разработана для PlayStation 2 — приставки, которая в техническом плане здорово отстает от PC. Графика Manhunt вряд ли напоминает **GTA: Vice City**, мега-хит от той же Rockstar. Только в случае Manhunt все стало чуть-чуть "серьезнее". Персонажи не вызывают не то что приступов смеха, а даже милотепной улыбки: главный герой всю дорогу таскает в дражной тюремной рубашке и затрепанных портах, остальные



просто "мясом" и тупой жестокостью, а "мясом" и жестокостью, которая вершится ради вполне себе определенной цели. Если бы не сюжет, который и раскрывает смысл всего этого сумасшествия, то игра могла бы наскучить уже через пару часов. Все-таки тупо бродить и старательно резать изрядно глуповатых врагов не так уж и весело. И только благодаря тому, что умельцы из Rockstar виртуозно совместили зверские убийства с весьма увлекательным и разнообразным геймплеем и нанизали все это на необыкновенный сюжетный стержень, мы и получили не тупое мочилово вроде **Postal 2**, а вполне занятную игру, которую можно при желании пройти не один раз.

Напоследок — совет: после прохождения *Manhunt* выйдите на улицу. Прогуляйтесь, подышите свежим воздухом, посмотрите на яркое летнее солнце — и вы поймете, что жизнь прекрасна. Только не берите с собой молоток. А то мало ли что... ■



4 Если вам страшно смотреть на этот скриншот - лучше даже не пытайтесь играть в Manhunt!

5 Миловидный гуляш на полу - не что иное, как результат тесного сотрудничества бейсбольной биты и человеческой головы.

6 Периодически игра напоминает натуральный Splinter Cell.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

 **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**

 **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

[illegible]

ДОЖДАЛИСЬ?

Парням из Rockstar удалось создать не бессмысленное "мясо", а увлекательную игру с крепким геймплеем, закрученным сюжетом и невероятной атмосферой чистого безумия. Малым детям и людям с неустойчивой психикой играть в *Manhunt* строго не рекомендуется.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.5

ПЕРИМЕТР

Олег Ставицкий

E-MAIL РYБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Стратегия ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: К-Д

■ Лаб ■ Похожесть: Нет ■ Мультиплеер: Локальная сеть,

Интернет ■ Количество дисков: Три CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

СУПЕР
ГРАФИКА

СЛОВО
В ЖАНРЕ

www.games.1c.ru/perimeter

Фактически, вместо того, чтобы на протяжении трех журнальных полос раскладывать роскошную (а вы сомневались?) стратегию "Периметр" на хрестоматийные составные части (вы же, разумеется, хотите знать, не подкачал ли сюжет и как там у проекта "К-Д Лаб" обстоят дела с графикой и балансом сил?), я бы предпочел поместить на каждой странице по одной сияющей медали. Новое слово в жанре. Суперграфика. Выбор редакции. Все это про Него, однозначно.

"Периметр" — это новая система координат, это не просто свежий — это кардинально новый взгляд на давно и изрядно подгнивший жанр RTS. Это самая что ни на есть концептуальная революция, завернутая в гляцевую обертку и приправленная несколько пострадавшими (благодаря вмешательству западного издателя) сюжетом. Я очень сомневаюсь, что у "Периметра" будут последователи — мы имеем дело со штучной работой, ручной выделкой. Вероятность того, что через пару

лет вы увидите в прессе клеимо "Периметр-клон", близка к нулю. Тем не менее, после появления на просторах сети англоязычной демо-версии, западный форум игры буквально трещал по швам от сугубо положительных отзывов. По некоторой информации, маркетинговый отдел Codemasters даже нахмурил брови — их практика показывает, что обычно мнения разделяются на два противоборствующих лагеря, поэтому единодушные игроков несколько насторожило англичан. Что делает "Периметр" таким уникальным проектом? Что произойдет с вами после того, как на экране пролетят завставки компаний и начнется, собственно, игра? Именно об этом нижеследующий текст.

Ты помнишь, как все начиналось?

Пересказывать сюжет и ордононосную концепцию "Периметра" даже как-то неудобно. Мы делали это обстоятельно и несколько раз. Тем не менее, если по какому-то причинам вы, ну, совер-

шенно не представляете себе, как выглядит и в чем заключается новый проект "К-Д Лаб" — у вас есть отличный шанс исправить это досадное недоразумение.

Разговор об "играх от К-Д" принято начинать с сюжета. Жанр, что называется, объясняет. "Периметр", несмотря на регулярные заявления кадавров о том, что они делают "нормальную RTS", не избежал сравнения с "Вангерами" и "Самогонками". В результате, предистория проекта (она будет подробно изложена в прилагающемся к DVD-версии игры руководстве) повествует о неких Спиритах, которые всю сознательную жизнь направляли развитие человечества в нужное им русло, умело подбрасывая нам различные открытия и явления. В обозримом будущем эти самые Спириты вышли на свет и открыто заявили о своем существовании, одарив людей очередным подарком — возможностью путешествия по параллельным мирам при помощи так называемых Коридоров. Выяснилось, что парал-

лельно с нашей реальностью существует бесконечная цепочка миров. А так как на Земле в этот момент дела обстояли, мягко говоря, не очень — борьба за власть и экологические проблемы всех заметно достали, — было принято решение осваивать параллельное пространство в поисках нового дома для нашей цивилизации. Как вы, должно быть, знаете — бесплатный сыр бывает исключительно в мышеловках. Выяснилось, что эта самая цепочка миров, развиваясь в смежном с Землей пространстве, успела выпитить не самые приятные черты людей. Более того, когда человек оказывался в одном из таких миров, его подсознательные страхи начинали оживать на глазах удивленной публики. В результате, было принято спешное решение уничтожить все Коридоры и не искушать судьбу. Однако особо активные исследователи уже успели снарядить и отправить в параллельный мир целую экспедицию. Поэтому, когда на Земле были уничтожены все Коридоры, ис-



- 1 Межмиссионерное меню полностью трехмерно и вращается при помощи мыши.
- 2 Несмотря на внушительный вид базовые юниты крайне слабы.
- 3 "Периметр" периодически выдает абсолютно кинематографичную картинку.



следователям не осталось ничего, кроме как начать свой путь по цепочке миров в поисках новой Земли.

На этой трагической ноте "Периметр" предлагает нам взять ситуацию в свои руки. Предполагалось, что сюжет проведет вас через многолетнюю историю путешествия цивилизации Исхода, а вы своими глазами увидите ее раскол, попеременно принимая то одну, то другую сторону. Собственно, так и есть. Межмиссионное меню — это огромный трехмерный мир, состоящий из полупрозрачных голубых сфер — миров, по которым путешествуют "Исходники". Трудно сказать почему, но сам по себе сюжет не заставляет ваше сердце биться со скоростью швейной машинки Зингера — счетчик послушно отсчитывает годы, показывая, что временные промежутки между разными миссиями зачастую составляют десятки лет, но вас это удивительным образом не трогает. Неоднозначные и загадочные Спириты так вообще превратились в миролюбивых пророков, вещающих нежным женским голосом.

Атмосфера холодным душем проливается на игрока не в межмиссионных брифингах и сумбурных трехмерных роликах (выполненных, впрочем, на отменном уровне), а в самом геймплее. Первая же миссия очень быстро расставляет все на свои места — болезненные, вывернутые наизушку миры, через трещины в которых проглядывает самая настоящая бездна, выползающая из гнезд Скверна (те самые материализовавшиеся человеческие страхи), возведение гигантских насыпей, огромный Купол, которым вы укрываетесь от атак стави гигантских ос, исполненный Фрейм... "Периметр" —

удивительная игра, которой активно мешают ее собственные заставки. Оставьте нас наедине с этими странными большими мирами и населяющими их существами, и мы будем только рады! Уникальный прецедент — геймплей сам по себе рождает и сюжет, и атмосферу. Периодически создается ощущение, что все, что нужно "Периметру" — это его собственные рукотворные, филигранные миссии и сам игровой процесс. Другой вопрос, что над идеальным, выверенным и отточенным геймплеем, который, по сути, в состоянии заменить всю игру, в "К-Д Лаб" работали не год и не два.

Знаки отличия

Как играется "Периметр"? Это RTS. С юнитами, рамками и "танчиками". А также с тремя оригинальными решениями, которые кардинально меняют угол, под которым вы в принципе смотрите на свою тактику в стратегиях в реальном времени.

Во-первых, в "Периметре" очень сильно упрощен (но отнюдь не упрощен) микроменеджмент. Забудьте про всевозможные харвестеры, крестьян, дрова, золото и воду. Ресурс один — это Энергия, и добывается она, в прямом смысле этого слова, из земли. Вы выравниваете ландшафт, устанавливаете Фрейм, и "энергетический" счетчик автоматически начинает крутиться. Чем больше территория, которую занимает ваша база, тем больше ресурсов понадобится на ее содержание. Фокус в том, что эта же самая площадь может использоваться для извлечения из нее энергии. В результате, ближе к середине игры война, в первую очередь, ведется за площадь — противники сцепляются друг друга в фреймные части, выживая вра-

га с насыженных мест. Итак, первое, что вам надлежит уяснить — территория и Энергия решают в "Периметре" если не все, то очень многое.

Во-вторых — защитный Купол. Я, признаюсь, сначала умудрился вообще забыть про него, играя в "Периметр" как в обычную RTS, накапливая энергию и собирая внушительную армию (о бесполезности этого занятия — чуть ниже). Первый же набег Скверны на базу показал, что мои многочисленные легионы не в состоянии справиться с роем огромных ос, и после каждого такого визита половина строений оказывалась в руинах. Чтобы избежать моего горького опыта, информирую вас — вторая оригинальная находка "К-Д Лаб" заключается в том, что вы можете накрыть всю свою базу полупрозрачным Куполом, при соприкосновении с которым слабые юниты (будь то Скверна или вражеские танки) аннигилируют, а более сильные получают серьезные повреждения. За подобное удовольствие, разумеется, надлежит расплачиваться Энергией. Как только Купол будет включен, счетчик начнет крутиться в обратную сторону с ужасающей скоростью, поэтому вам придется несколько раз взвесить все pro et contra, прежде чем расстаться с несколькими сотнями единиц Энергии. Разумеется, Купол вносит серьезные изменения в классическую RTS-схему. Фактически, при наличии грамотной налаженной Энергосистемы, вы можете обороняться, не имея на территории базы вообще никаких юнитов. Есть, впрочем, одна неприятная новость, которая тесно завязана с третьей особенностью игры — Тераформингом.

Ландшафт в "Периметре" играет самую что ни на есть активную роль — он постоянно

героям тоже нужно

выглядеть качественно

цифровые фотоаппараты
AIRTEK®

от 50 до 150\$

цены действительны
до февраля 2004



"Мастер Компьютер XXI"

784-63-53 / 785-38-95

"Электрон сервис"

424-78-21 / 231-49-38

"Цифровые технологии"

937-42-79

"Остров технологий"

789-67-97

"Аль Телеком"

258-00-42

"Санрайз"

956-12-25

"Корвет"

369-06-94

"Систек"

781-23-84

"КИТ"

389-44-27



Pocet Cam 3200

тип сенсора CMOS 2 Mpix,
разрешение : до 2048x1536,
память: 32 Mb,
LCD TFT цветной дисплей 1,5",
внешняя память SD/MMC Card,
вспышка, интерфейс USB,
питание 2x1,5V AAA

меняется: покрывается оспинами и язвами от бесконечных взрывов и построев, идет трещинами в тех местах, откуда выползает Скверна и так далее... Изменение территории в "Периметре" происходит постоянно. Разумеется, создав такую технологию, "К-Д Лаб" открыли для себя огромный стратегический простор. И — уауля! — поздоровайтесь с подземными нютиами. Они совершенно безнаказанно прорывают себе дорогу под Купол и оказываются на территории вра-

жеюской базы. Однако, согласно балансу, сами по себе эти диггеры практически безраздельно — они способны лишь разрушить поверхность под зданием, что приведет к его постепенному разрушению (если ландшафт не будет выровнен вновь). Смысл подземных юнитов раскроется для вас после того, как вы ознакомитесь с очередным свежим геймплей-решением от «К-Д Лаб» — морфингом. Запомните — юниты могут трансформироваться друг в друга прямо на поле боя. И пока вы открываете остатки собственной целостности с пола, ознакомьтесь с небольшой тактической зарисовкой. Армада летающих ракетных юнитов на всех порах летит через огромный мир к вражеской базе. Противник, завидев строящиеся ряды, направляющиеся в его сторону, возводит защитный Купол и тратит тем самым энергию. Подлетев вплотную к базе, юниты тут же трансформируются в подземных, вгрызаются в грунт, пролезают под Кулолом и оказываются внутри. Там происходит очередное чудесное превращение — на этот раз в мощные лазерные танки, и начинается такое светосоперствование, что нежно любимые вами (да и чего уж там — нами) **C&C: Generals** опасливо отходят в сторону покурить. Всего существует три базовых типа юнитов: солдаты, офицеры и техника. Именно из них складываются все остальные. Условно говоря, чтобы создать, скажем, танк или истребитель, вам потребуется пять солдат, один офицер и два техника. А для того, чтобы базовые юниты могли трансформировать в ту или иную технику, надлежит возвести соответствен-

И тут нас с вами поджидает очередная оригинальная особенность местного геймплея. Дело в том, что вы... не можете управлять отдельными юнитами! Да-да, только группой или так называемым "скадом". Для того, чтобы отрядов стало несколько (и тогда, соответственно, ваша армия будет состоять из различных типов юнитов), необходимо строить специальные "командные центры", каждый из которых добавляет новый скад.

Итак, мы имеем RTS, в которой имеется один единственный ресурс, в которой невозможно управлять отдельными юнитами, в которой боевые единицы трансформируются прямо на поле боя, в которой изменяется ландшафт и, наконец, в которой можно накрыть базу неприцащаемым защитным Кулолом. Недурно для одной игры, согласитесь? Codemasters, западный издатель "Периметра", позиционирует проект не иначе как "перерождение RTS". И мы склонны с ними согласиться — это действительно свежий взгляд на привычный, казалось бы, жанр.

Разумеется, никто не обратил бы внимание на все вышеперечисленные прелести, если бы "Периметр" не играл на публике неземной красоты скриншотами и не использовал по максимуму все современные технологии. Поверьте, такой графики вы еще не видели ни в одной стратегии. Запомним "К-Д Лаб" понадобились услуги трехмерных аниматоров при

Очень не хочется сбиваться на пафосные и пошловатые речушки, но "Периметр" — это действительно гордость отечественного игстроения. Это проект, на котором хочется поставить штамп "высшее качество". Как его примут западные игроки — неизвестно, но иностранная пресса уже выкатывает проекту всевозможные "выборы редакции". Плюс, несмотря на всяческие открячивания Крапка, в игре неуловимо, мельком, но то тут, то там проскакивают "Вангеры". Так что для тех, кто волновался и покрывал фанатский форум гневным сообщением о том, что кадаверы "продались" и "опозсели", сообщаем — ваши измышления не имеют ничего общего с реальностью. Да, это гораздо более коммерческий продукт, чем те же "Вангеры". Но фирменный стиль и шарм ("Од Лаб" нигде не делись. В каждом — не игра, а натуральный "поп-тинг") — понравится должна абсолютно всем. ■



5 Когда вы в первый раз возведете Купол, ваша челюсть автоматически отправится в свободный полет.

- ☒ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☒ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☒ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

"Периметр" — первая RTS за очень долгое время, которая заставляет вас думать, а не истерично елозить мышью. Роскошная игра высшей пробы, которая раздвигает границы жанра. "Периметр" стоило ждать.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★	10.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★	8.0

9.5

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

Андрей Александров

Жанр: Пошаговая тактика | Издатель: Nival Interactive

Разработчик: 1C | Похожесть: Операция Silent Storm,

Jagged Alliance | Мультиплеер: Нет | Количество

дисков: Четыре CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2,2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.nival.com/rus/isa_info.html

За последние несколько месяцев мне довелось переиграть в огромное количество аддонов к хорошим играм. И знаете, какой вывод я вынес из этого занятия? Будете смеяться, но впечатления от игры в аддон чем-то похожи на новую встречу с девушкой, которую когда-то любил. Честное слово!

Вот она появляется на горизонте — наша с вами любовь. Мы ждем ее с нетерпением. Немного волнуемся — не произошло ли с ней чего нехорошего за те месяцы, что мы не были вместе? Будет ли повторная встреча такой же приятной и незабываемой, как то первое свидание, когда мы поняли, что это — любовь?

Стоп! Сейчас мы все выясним...

Встреча

Наша любовь (за которую сегодня выступает ненаглядная "Операция Silent Storm") повзрослела. Это замечашь с самого первого взгляда. И ведь прошло всего каких-то восемь месяцев, а кажется, что она стала старше на

несколько лет. Так и есть — дата на внутриигровом календаре сменилась с 1943 года на 1946. После победы над организацией "Молот Тора" (все уже вспомнили первый роман с "Операцией Silent Storm"?!) пламя второй мировой войны постепенно стало гаснуть и, наконец, потухло совсем. Жизнь в послевоенном мире начала медленно налаживаться и переходить в мирное русло...

Впрочем, не все так благополучно, как кажется на первый взгляд. Наша любовь загадочно улыбается и, кокетливо подмигивая всеми своими скриптами, знакомит нас со своим аддоном — "Часовыми". Sentinels (именно такое название игра носит на Западе) — это секретная организация, костяк которой составили бойцы, которые несколько лет назад наступали лудовыми панцеркляйновыми кулаками по носу ребятам из "Молота Тора". И сейчас, три года спустя, им придется повторить сей номер на бис — как выяснилось, этот самый "Молот" возродился из пепла. Более

того, его представители рыщут по разрушенной Европе в поисках оставшихся после фашистской Германии военных разработок, которые можно было бы использовать в своих (разумеется, античеловеческих) целях. Особый интерес уделяется ядерному оружию, что, в общем-то, и понятно, — лучшего способа "жახнуть" так, чтобы вздрогнул весь мир, пока еще не придумали.

Следует отметить, что знакомство с "Часовыми" и последующая на них работа будет проходить в весьма дружелюбной атмосфере. Дело в том, что, повзрослев, наша любовь стала намного более предсказуемой. Забудьте про ветреную особу, встречавшую своих поклонников шестьдесятю тысячами случайно сгенерированных линий поведения. Отныне перед нами серьезная дама, которая знает, чего хочет, и которая под руку проведет нас по игровой кампании из набора фиксированных миссий. О былой непредсказуемости напоминают лишь "случай-

ные события", которые периодически встречаются на глобальной карте, возможность пропускать некоторые сюжетные миссии да четыре варианта финала.

Заметим, что подобные нововведения явно украсили нашу любовь. Заранее проработанные миссии оказались куда увлекательнее их аналогов, созданных с помощью генератора. Да и сам сюжет получился намного логичнее, понятнее и уже не заставляет нас разбираться в зачастую практически не связанных между собой "уликах". Впрочем, до роскошного сценария другой местной красавицы — "Власти закона" — "Часовым" все-таки еще очень далеко. Но прогресс, тем не менее, налицо.

Наша любовь стала значительно внимательнее к своим поклонникам. Уже в первые минуты знакомства каждому из них она предлагает индивидуально подобрать сложность предстоящих приключений. Регулируется практически все. Если хотите, можно настроить параметры своих противни-



- 1 Стрелять в спину, конечно же, некрасиво, но что еще делать, если у врага численное преимущество.
- 2 Для товарища с винтовкой мирное чаепитие закончилось прескверно.
- 3 В некоторых заданиях противник звереет так, что нашим бойцам приходится буквально вжиматься в землю.
- 4 Джентльменский выстрел в упор из пулемета по-прежнему действует безотказно.

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Алексей Бутрин

Жанр: RTS. Издатель: Encore Software
Разработчик: Digital Reality. Издатель в России: 1C
Локализация: Нивал. Пожесткость: Блицкриг
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет. Количество
дисков: Один CD.

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.desertratsgame.com

Леди и джентльмены! У меня для вас три новости: две хорошие и одна плохая. Первая хорошая новость заключается в том, что под наши отечественные проекты уже откровенно, не стесняясь, косят зарубежные разработчики. Вторая новость, несомненно, порадует тех, кто жаждал увидеть «Блицкриг» в полном 3D, — получите и распишитесь. Ну и наконец, плохая новость: «закос», несмотря на все старания разработчиков, не удался.

Держу пари, вы уже догадались, что речь идет... Да-да. Об игре **Desert Rats vs. Afrika Korps**.

«Блицкриг» для самых маленьких

Думаю, никто не будет спорить, что, несмотря на ряд недостатков, «Блицкриг» получился на редкость ладно скроенной RTS по мотивам Второй Мировой и стал, без преувеличения, новым эталоном в своей жанровой нише. Хотя любители всевозможных C&S-клонов моментально обнаружили

в игре «недостатки»: невозможность проведения излюбленных танковых рашей, необходимость тщательного планирования операций, обязательное снабжение войск боеприпасами и так далее. Одним словом, для любителей RTS-попсы (не считите за оскорбление) «Блицкриг» оказался орешком не по зубам. Но свято место пусто не бывает, поэтому сразу же нашлись популяризаторы, желающие под шумок прокатиться по колее, проложенной широкими гусеницами «Нивала», и адаптировать военные стратегии для широких RTS-масс.

Однако RTS на свободную тему и RTS по мотивам настоящей войны, с реальными юнитами — вещи настолько разные, что объединять их в один жанр не совсем правильно. В правильной военной стратегии игроку приходится оперировать огромным количеством различных юнитов, причем очень часто визуальные отличия между вашими подчиненными совсем незначительны. Это хорошо, если вы с детства с ума схо-

дите от бронетехники, а вырезками из «Техники молодежи», «Юного техника» и «Военно-исторического журнала» заклеили даже стены в домашней уборной. Но как быть тем, кто «танчиками» называет все, что стреляет из пушки и передвигается на гусеницах, — и противотанковую САУ, и самоходную гаубицу, и, собственно, танк? А ведь для успешной игры все это хозяйство нужно не только различать, но и грамотно использовать, причем — в комплексе с другими родами войск, и попутно не забывать о воздушной и артиллерийской поддержке, а также снабжении войск боеприпасами. Одним словом, война, пусть даже и игровая, далеко не такая простая штука, как может показаться на первый взгляд.

Разработка военной RTS — очень сложная и ответственная задача. Нужно хорошо разбираться в указанной предметной области, четко понимать, для кого делается игра, ни на секунду не забывать о балансе и, что еще сложнее, достоверности геймплея.

В свете вышесказанного, практически невозможно понять, для кого создавалась **Desert Rats**? Уверен, что поклонники **Sudden Strike** и «Блицкрига» в процессе игры не раз и не два испытают приступы буйного веселья, тогда как все остальные, напротив, — сочтут игру слишком сложной... Впрочем, пора переходить от голых рассуждений к конкретике.

Первые сомнения в серьезности и исторической достоверности игры возникают еще на этапе знакомства с сюжетом. Более-менее реальными тут являются только миссии — в их основе лежат настоящие боевые операции африканского корпуса генерала Роммеля и союзных войск. Я не буду насильно вас перескакивать местного сценария, упомяну лишь, что авторы умудрились срастить в одной кампании миссии как за союзников, так и за немцев.

Действие **Afrika Korps**, как недовсмысленно следует из названия, происходит на африканском театре Второй Мировой. На сей раз выбор этой тысячекратно пе-



- 1 Подкрепления, как правило, малочисленны и приходят крайне редко, так что приходится трястись над каждым юнитом.
- 2 Благодаря «упрощениям» геймплея авиационные юниты превратились в милые безделушки.
- 3 Несмотря на аскетичные декорации, игра радует приятными моделями техники.
- 4 После танковых дуэлей поле боя напоминает кладбище военной техники.



режеванной темы был обусловлен не только американско-британским патриотизмом, но и, как я предполагаю, соображениями элементарной экономии. Создание пустынных карт из всех возможных вариантов — самый простой и нетрудоемкий. Берем желтую подложку, немного варьируем оттенки, наносим на территорию редкие объекты, парочку пальм, чахлых кустиков и... вуаля — очередной пустынный уровень готов. Не могу сказать, что Африка в "Блицкриге" была намного живописнее, но ведь одной лишь Сахарой ниваловцы не ограничились. В общем, радости от полной и честной трехмерности Desert Rats никакой — к концу игры от этой серо-желто-коричневой палитры открыто тошнит. Масла в огонь подливает отсутствие у техники пустынного камуфляжа. Зеленые танки в Сахаре выглядят настолько сюрреалистично, что даже Сальвадор Дали позеленеет от зависти (простите за невольный каламбур). Но это, так сказать, только фасад геймплея, за которым исследователя ожидают не менее впечатляющие сюрпризы.

Герои песка и брони

Не секрет, что нынче у разработчиков имплантация RPG-элементов в различные игры не менее модная штука, чем подтяжка лица и липосакция у состоятельных дам балзаковского возраста. Не избежала RPG-присадки и Desert Rats. Тех, кто сыграл в тот же "Блицкриг", не удивит система набора юнитами "опыта" и выдача

подкреплений за выполнение секретных заданий. Зато другие новшества вас должны, как минимум, озадачить. В игре присутствуют герои, которые повышают моральный дух войск и боевые качества техники. Потеря такого "убер-зольдата" (вне зависимости от успеха операции) всегда ведет к проигрышу. Другая новинка заключается в том, что теперь из своих пехотных резервов можно укомплектовывать не только расчеты артиллерийских орудий, но и экипажи для любой техники. Причем различные типы солдат по-разному влияют на боеготовность вверенного им "железа". Так, пулеметчики увеличивают скорость стрельбы, снайперы — точность, разведчики — радиус видимости, и так далее. Однако заниматься этим распределением мест нет ни времени, ни желания. Поэтому спасибо, что хоть в начале миссии избавили нас от принудительной сортировки человечков: все машины и бронетехника выдаются уже в комплекте с "обитателями". Одним словом, забавная, но совершенно бесполезная придумка.

На этом историю нововведений можно смело заканчивать и переходить к списку того, что было вырезано из игрового процесса или, как минимум, упрощено. Как и следовало ожидать, авторы оставили ремонт техники, но вырвали из геймплея с корнем ее снабжение (теперь о боекомплекте можно не беспокоиться). Авиацисловые юниты превратились в бесполезную декорацию, а артиллерийские — в потенциально

опасную, но неудобную игрушку. Пехота так и вовсе играет роль тараканов-статистов, практически неспособных бороться с бронетехникой. Большие всего повезло, разумеется, танкам и самоходкам, которые в результате упомянутых упрощений являются самой эффективной ударной силой в игре — главное собрать кучку побольше и железным кулаком проламывать оборону, периодически подтягивая ремонтные отряды для починки поврежденных машин.

Эффект подобных "поправок" вполне предсказуем: игра стала проще и, соответственно, привлекательнее для среднестатистических стратегов, но утратила сложность и стратегическую глубину. Не добавляет положительных эмоций и довольно посредственный AI, который по уже установившейся традиции страдает известным недугом многих RTS — кривой маршрутизацией. Также разочаровывает не доведенное до ума управление — к примеру, заставить пехоту идти впереди танков практически невозможно. Но в целом интерфейс весьма неплох, так как практически один в один копирует уже не раз упомянутый здесь "Блицкриг". Из удавшихся моментов можно отметить симпатичные графические эффекты, добротную озвучку и разнообразный и интересный дизайн миссий.

Если бы этот проект появился года на два раньше, его бы, несомненно, ждал успех, но при нынешнем положении вещей удел игры — недолго погреться в лу-

чах славы более удачливых и разгромных конкурентов. Напомним, что до выхода "Блицкрига 2" осталось не так много времени, и если вы успели истосковаться по RTS военной тематики, то можете использовать Desert Rats в качестве успокоительного средства. Лекарство нужно принимать за два-три часа перед сном в течение трех-четырех дней — где-то столько и потребуется на прохождение игры. ■

Чудеса политекорректности

Вы будете смеяться, но эта игра обладает сразу двумя названиями! В то время как во всем мире



проект называется Desert Rats vs. Afrika Korps, в Германии он вышел под названием Afrika Korps vs. Desert Rats! Однако названиями

дело не ограничилось — взгляните на европейскую (слева) и немецкую (справа) обложки игр! Пока игроки по всему миру любуются на лицо фельдмаршала Монтгомери, на немецкой обложке RTS взирает генерал Роммель!



РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	Трехмерный и заметно упрощенный клон "Блицкрига". В качестве развлечения на неделю вполне сойдет.
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
65%	

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.5

CRUSADER KINGS (КРЕСТОНОСЦЫ)

Богдан Агрис

Жанр: Глобальная стратегия ■ Издатель: Deep Silver
■ Разработчик: Paradox Entertainment, snowball.ru ■
Издатель в России: 1С и Поликомъ ■ Барона 2: "День Победы" ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один CD

www.snowball.ru/paradox

СЕРИЯ СУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 300 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 600 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video

Со стапелей Paradox Entertainment игры начали выходить с потрясающей быстротой. Исторические эпохи — одна за другой — параметризуются, оцифровываются и превращаются в глобальные стратегии. Еще не успев по достоинству оценить все Victoria'нские деликатесы, мы снова приглашены на пышный банкет... На сей раз перед нами — наконец-то! — полномасштабная, я бы даже сказал, широкоформатная, средневековая стратегия Crusader Kings от Paradox Entertainment и (пригодовившись к приливу национальной гордости) snowball.ru. На сей раз наши с вами соотечественники приняли самое активное участие именно в разработке игры. Такой вот трогательный интернационализм на почве совместной любви к истории.

RPG континентального масштаба

Далше можно было бы предаться дежурным охвоям-ахоям по поводу "точности отображения духа эпохи и оригинальности параметрической модели".

Но не станем толочь воду в ступе — репутация серии в глазах игроков и без того весьма высока. Думаю, никто особо и не сомневается в том, что дух эпохи передан как надо, а параметрическая модель способна вызвать с трудом контролируемый слюноотделительный рефлекс даже у самого законченного гурмана. Мне, со своей стороны, остается это лишь подтвердить.

Гораздо любопытней иное. В последнее время все более становится ясно, что и жанр глобальной стратегии не избежал общей участи размывания границ и смешения с иными игровыми направлениями. В самом деле, что есть недавно вышедшая Pax Romana, как не гибрид глобальной стратегии и политического симулятора? Да и та же Victoria, экономическая составляющая которой столь разрослась, что заставила невольно вспомнить о каком-нибудь замшелом тайкуне... И главное, что интересно, — все эти вивисекторские эксперименты идут жанру только на пользу!

Crusader Kings — не исключение. Вспомним — какой обще-

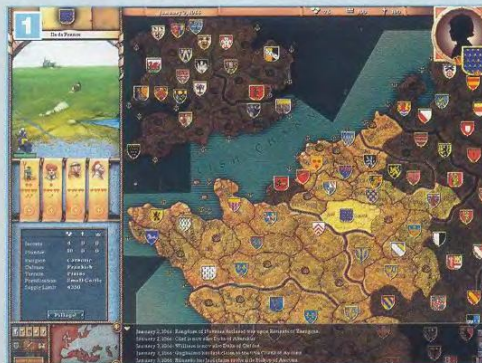
человеческий фактор был доминирующим в средние века? Правильно, личностный. Влияние отдельных людей на ход событий никогда — ни до, ни после — не было столь велико. Так что же удивляться тому, что Crusader Kings переполнена сверх всякой меры именно ролевыми элементами?

Впервые начав игру, вы изрядно удивитесь. Знакомая, казалось бы, карта Европы повергнет вас в шок, а в глазах зарыбит от гигантского количества разнообразных геральдических эмблем — чуть ли не каждая провинция щеголяет собственным гербом. И оный герб — не условность: он ясно обозначает, что вот здесь, на этом лоскутке земной поверхности, правит такая-никакая, а все же самостоятельная династия. И у каждой есть главный представитель, "старшой", который, собственно, и осуществляет военно-административные функции на вверенной ему Богом (и людьми) территории.

А что до титула, то он у него может быть каким угодно — от короля до графа. Да и не титулом

единым держались власть-прерждающие в те приспопамятные времена, но прежде всего — личным престижем. Именно последний является наиглавнейшим параметром игры — и самым ценным ресурсом вашего королевства/герцогства/графства (нужное подчеркнуть). С низким престижем, к примеру, вы даже не сможете претендовать на титул и земли соседей, сколь бы те ни были слабы в военном отношении. А не заявив претензий, не можете объявить войны и присвоить лакомую территорию. Это, конечно, если ваши соседи — одной с вами веры. С лицами иных религиозных убеждений можно так не церемониться. Что опять-таки — увы! — историческая правда.

Дело усугубляется еще и тем, что престиж есть качество отдельного лица, а отнюдь не государства. И если ваш правитель, накопивший за долгую жизнь уймищу авторитета, внезапно уходит в мир иной, его наследник заступает на трон, будучи почти лишен какого бы то ни было влияния. И, соответственно, обречен на долгое бездействие.



- 1 Геральдическое пиришество в самом разгаре. Ох, и тяжелое будет похмелье!
- 2 Личное досье Вильгельма Завоевателя. А наследники-то, между прочим, еще не подросли...
- 3 Домен французского короля состоит из трех провинций. Негусто для такого титулованного монарха.

SACRED (Князь Тьмы)

Светлана Карачарова

Жанр: Action/RPG. Издатель: Take Two Interactive Software. Разработчик: Ascaron Entertainment. Издатель в России: Акелла. Платформы: Акелла. Похожесть: Diablo 2, Dungeon Siege. Мультиплеер: Интернет, локальная сеть. Количество дисков: Два CD.

www.sacred-game.com

E-MAIL РЫБКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

В рамках этикета игрового сообщества как-то не принято ругать *Diablo*, и считается хорошим тоном высокомерно фыркать при упоминании любого из его клонов-последователей. Ах, зачем они ввели вот это и убрали вот то, ах, какой был баланс и как его испортили, ах, ах и еще раз ах!.. И все это было чистой правдой, потому что убойный геймплей "Дьяблы" долгое время оставался непревзойденным. И мы покорились слотом для сохранения и игровую графику и бескомпромиссно линейный сюжет, безропотно пользовались одним-единственным способом для сохранения и играли, играли, играли... Мечтая втайне, что когда-нибудь наступит светлый день, и мы увидим что-то совершенно грандиозное, яркое, захватывающее на ту же тему. Игру, которая отправит коробку с *Diablo* на давно заслуженный отдых в нижний ящик стола и займет достойное место на винчестере домашнего компьютера.

"Ждите, и будет вам счастье", — философски заметили ребята

из *Ascaron Entertainment*, и выпустили свою *Sacred*. Дьябломаны всех стран и народностей стонут от восхищения и забивают форум игры восторженным флудом. Что это: всеобщее помешательство или пришествие Diablo-киллера наконец-то состоялось?

Пусть всегда будет Diablo

И не говорите мне, что не знаете сюжет. Знаете, конечно, ну, может, подробности какие подзабыли. Сейчас сами убедитесь. Берем энциклопедию "Любимые сюжеты разработчиков компьютерных игр", открываем первую главу и читаем:

"Давным-давно, в тридесатом царстве, сказочном государстве жил да был злой волшебник и отвязанный негодий Шеддар. И творил он вредоносные дела свои ровно до того времени, пока не поймали его добры молодцы, которые уже было зарубили его за грехи тяжкие, как тут вмешался тамошний правитель Валориан I. И повелел он так: кровь нечестив-

ую не проливать, а изгнать нехорошего мага с земли своей на веки веков. И жгла злого волшебника обида тяжкая, и вознамерился он открыть ворота Князю Тьмы и подчинить его себе, дабы отомстить обидчикам. Долго готовил он ритуал, и вызвал страшного демона, но вырвался тот из зачарованной пентаграммы, и теперь свирепствует на свободе..."

Итак, в очередной раз мы сталкиваемся с заданием по нейтрализации локального Дьявола. По ходу игры нам будут попадаться книжки, которые добавят в сюжет некоторые детали, но ничего принципиально нового в них не содержится. Сюжет всех подобных RPG настолько универсален, что вы узнаете его, даже если вам придется играть в непереведенную китайскую версию. Но хватит о предистории — не в ней наше сегодняшнее счастье.

Эта музыка будет вечной

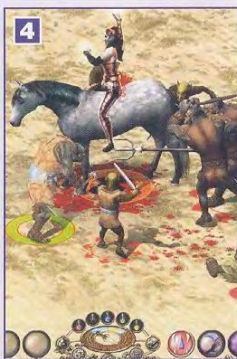
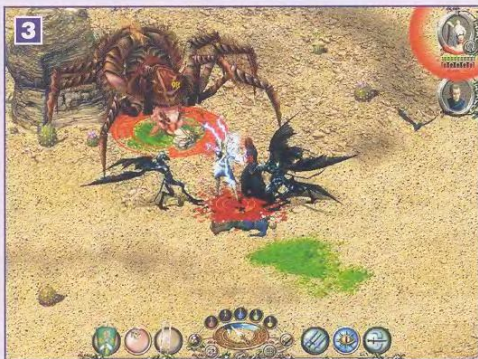
В первую очередь *Sacred* поражает размерами игрового мира

— необъятными даже по меркам хорошей ролевой игры. И, заметим, безо всяких назойливых Loading через каждые две минуты. Никаких кишкообразных тропинок с транзитом только в одну сторону, никто не пытается с ослиным упрямством тащить упирающегося игрока из "главы n" в "главу n+1". Свобода в мире *Sacred* ценится гораздо выше, чем следование сюжету. Генератор побочных квестов работает на всю катушку, монстры в ближайших рошцах размножаются со скоростью мартовских кроликов, а торговца полезной утварью можно встретить в пределах трех шагов в любую сторону — все, о чем мы мечтали, хоть и боялись себе в этом признать, наконец реализовано художниками из *Ascaron Entertainment*. Окрестные леса, пустыни и болота кишат тайниками, а под каждой надгробной плитой — если не клад, так скелет с особо ценным черепом (который используется в качестве оружия) точно.

Золото течет рекой — практи-



- 1 Встаньте, орки, встаньте в круг. Свежее мясо для нового комбо
- 2 Даже лишившись головы, скелет остается в строю.
- 3 Напоминает недавнюю голливудскую трэш-нетленку "Атака пауков", не находите?
- 4 Вампир на лошади - обычное в мире *Sacred* зрелище.



чески из каждого монстра высыпается внушительная сумма, так что уже через час-другой игры поход к торговцу превращается в одно сплошное удовольствие. Кстати, ассортимент товаров динамически изменяется и зависит от уровня персонажа, поэтому после каждого сеанса шопинга вы будете гарантированно щеголять новой броней. Надо ли говорить, что все эти тысячи видов доспехов, оружия и прочей бижутерии реально отображаются на нашем аватаре?

Словом, можно просидеть в игре несколько часов, не продвинувшись за это время по сюжетной линии ни на шаг и при этом получив чистого адреналина на три полных "Дьябла". Монстры срезают пропорционально карьерному росту героя, так что поход за "очками опыта" в близлежащий лесок будет интересен и в двадцатый раз. Прибавьте сюда тот факт, что персонаж в игре

даже безо всяких читов практически бессмертен — будучи убит на поле брани, он возродится в ближайшем городе, полный сил и желания снова ринуться в бой. Картинки одиноких могилкок остались в далеком прошлом, любимая связка save-load больше не актуальна. Чистое наслаждение!

Смело, товарищи, в бой!

Sacred можно проходить от шести раз и до бесконечности. Первые шесть — за каждого персонажа — обязательный минимум для настоящего хардкорного геймера, если он хочет вкусить все прелести игры по полной программе. А вкусить, скажу я вам, есть чего. Наряду с более-менее привычными эльфами, боевым магом и гладиатором, в игре представлены две совершенно эксклюзивные супермодели — Вампир и Серафима, с соответ-

ствующим набором экзотических талантов (срочно см. близость раздел "Кем быть").

Боевая (и, по совместительству, магическая) система Sacred внушает уважение. Ее любопытная особенность — отсутствие привычного горшка с маной, скорее магической энергией. Заклинания в игре приравнены к боевым приемам, постигается и то, и другое, совершенно аналогично — нужно найти или купить руну и внимательно заучить ее. Как это ни печально, в процессе роста персонажа используемые им боевые приемы/заклинания автоматически не совершенствуются. Хотите, например, использовать ураганную атаку пятого уровня — извольте скататься пять соответствующих рун. Да, их нелегко найти, зато потом будете с отвисшей челюстью пялиться в экран и жалеть, что в игре нет режима slo-mo. Серафима, скажем, лю-

Самый верный друг

Покорять необозримые пространства мира Sacred на своих двоих не очень весело, поэтому приобретение благородного боевого коня становится очевидной необходимостью. Навык верховой езды есть у каждого персонажа, а развитие его



позволяет ставить под седло все более быстрых и мощных рысаков и иноходцев. Вместе с лошадию рекомендуемую закупить и сбрую, повышающую характеристики скакуна. Во время боя персонаж может оставаться на коне, хотя для исполнения некоторых приемов ему придется спешиться. Лошадь может быть убита, так что берегите своего четвероногого друга.

бит осыпать всех присутствующих шквалом ударов и закончить прием эффектным прыжком с переворотом, одновременно снося голову тем, у кого она еще осталась. И это еще не предел.

Для достижения пущей эффективности в нелегком деле истребления монстров предусмотрена возможность создавать комбинированные приемы, попросту — комбо, сочетая до четырех базовых ударов и/или заклинаний. Можно составить комбо для быстрого выведения из строя огромного количества слабых врагов или, напротив, рассчитанное на борьбу с одним заведомо более сильным противником. Комбо одновременного лечения-защиты-ускорения... фантазируйте! Только учтите, что составлять комбо приходится у специального мастера по совершенно грабительским расценкам. Тем не менее это самый выгодный способ вложения трудовых миллионов.

Управление в бою не вызывает трудностей, все горячие клавиши назначены по делу, так что жаловаться на сломанные из-за кривого интерфейса пальцы не придется. Пузырьки с напитками, несколько слотов с оружием, боевыми приемами, заклинаниями и комбо присутствуют на экране, и им легко присваиваются соответствующие "hotkeys". Только вот мышь после прохождения игры надо будет заменить, потому что закликивание врагов насмерть никто не отменял.

Встать, суд идет

Графика в игре — комбинация плоских "задников" и трехмерных моделей. Окружающий

Кем быть?

Гладиатор

Классический воин, эксперт по вооружению, любую проблему решает с грацией боевого слона. Магия ему, разумеется, недоступна, но большое количество спецприемов с ливхой компенсирует этот недостаток. Вооруженный двумя мечами, выписывает бабочки с профессионализмом учителя фехтования. В основном предпочитает тяжелое оружие убойной силы — дубины, топоры, двуручные мечи и тому подобные инструменты. Не нушается боя без кулака, без проблем проломит вражине коленом в солнечное сплетение. Может швырнуть мечом в надоедливую лунника.



Боевой маг

Предпочитает держаться от врагов на расстоянии и обладает весьма обширным арсеналом заклинаний (как атакующих: огненный шар, метеоритный шквал, цепная молния, — так и поддерживающих: исцеление, увеличение ловкости, щит). Умеет становиться невидимым на некоторое время. Однако стоит отметить, что боевой маг в Sacred мало напоминает бледную немочь классических RPG, поскольку вполне может постоять за себя в ближнем бою при помощи одноручных мечей, кинжалов и ножей. Впрочем, боевых спецприемов он лишен, так что лучше поножовщины не допускать.



Лесной эльф

Охотница, обученная профессионально обращаться с луками. Среди спецприемов — выпуск нескольких стрел за раз, пробивание насквозь строя противников, а также выстрел магической стрелой. Наиболее интересная особенность этого персонажа — лунная магия. В ней есть такие приемы, как перемещение в тело ближайшего животного (используется при разведке), возможность выкачивать жизненную силу из деревьев, вызывать ветер, который валит врагов с ног, и еще несколько подобных нетривиальных трюков. В ближнем бою ей доступно лишь одноручное оружие.



Кем быть?

Темный эльф

Серафима

Вампирша



Зато организация дневника заслуживает всеяческих похвал: все миссии рассортированы по статусу (основные, второстепенные), по главе, по текущему состоянию (выполнена или в процессе); к каждому заданию прилагается миникарта и подробное описание, имеется и список квестовых предметов. Также в дневнике можно найти дополнительные сведения о главном герое, почтитать историю игрового мира и даже посмаковать статистику набора опыта и золота.

Итоговый вердикт прост и очевиден: несмотря на некоторые досадные недостатки и мелкие оплошности, игру стоит признать достойным наследником Великого и Ужасного Сами Знаете Кого. Diablo, наконец, умер. Да здравствует Sacred! ■



5 Минимальный игровой масштаб идеально подходит для стратегической оценки ситуации.

6 Сбор трофеев в Sacred - невероятно увлекательное занятие.

7 Обратите внимание на череп в руке героини - он присутствует там вовсе не для антуража, это оружие.

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	

ДОЖДАЛИСЬ?

Ураганный геймплей, тысячи видов оружия и брони, эффектные спецприемы — перед нами один из наиболее удачных отпрысков жанра и настоящий Diablo-киллер.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 10.0



ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

9.0

Саботаж

(Sabotain: Break the Rules!)

Олег Ставицкий

Жанр: Action RPG ■ Издатель: Не объявлен ■
Разработчик: Avalon Style ■ Издатель в России: Акелла
■ Похожесть: Deus Ex ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Два CD

E-MAIL, РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.sabotain.ru

Sabotain — классический российский долгострей с тяжелой судьбой. Вест о том, что отечественная компания **Avalon Style** задумала сотворить полноценную трехмерную Action/RPG с нелинейным сюжетом и полной свободой перемещения, облетела города и села года, наверное, три назад. Под проект подписались серьезные немцы товарищи из **CDV Software**, в интернете появились нечеловеческой (на тот момент) красоты скриншоты, и все, как водится, принялись ждать чуда. Его, однако, не произошло: менеджеры CDV, почесав стриженный затылок, приняли решение от проекта отказаться. Осиротевший «**Саботаж**» подобрали, обогрели и запустили в дальнейшее производство наши старые знакомые из «**Акеллы**» — они выкупили у недальновидных немцев права на **Sabotain**, и все снова завертелось.

Через некоторое время в Сеть начали поступать крупицы свежей информации об игре, а на **КРИ-2004** любой желающий уже мог попоробовать бету «**Сабота-**

жа», что называется, на зуб. Там же демонстрировался исполненный нечеловеческого драйва рекламный ролик: под новый трек группы **Total** на экране показывали самый что ни на есть **Deus Ex** а-ля рюс. Сложив в уме ролик, игравшую версию и счастливые лица акелловских пиарщиков, мы поняли, что проект явно близится к релизу. По этому поводу в темном углу был пойман и прижат к стенке один из сотрудников «**Акеллы**». Ему вежливо объяснили, что если завтра «**Игромания**» не будет располагать эксклюзивной версией «**Саботажа**», то...

Не бегущий по лезвию бритвы

Погодите паниковать: сотрудники «**Акеллы**» в настоящий момент здоровы и прекрасно себя чувствуют, из чего нетрудно сделать вывод, что эксклюзивный релиз мы все-таки получили и спешим поделиться с вами подробностями.

Итак, **Sabotain**, как и обещалось, это действительно помесь

Action и RPG, приправленная полной свободой перемещений и вездесущей нелинейностью. Игра буквально выбрасывает вас в огромный, живущий своей жизнью **Miracle City**, сопровождающая молодецкий пинок под зад кратким инструктажем. Как, куда и зачем бежать — решать исключительно вам.

«**Саботаж**» — игра, как говорили на уроках физики, обладающая двойственной природой. На каждую удачную находку авторы умудряются достать из-за пазухи какой-нибудь недочет. В результате автор этих строк провел всю игру в мучительных метаниях: то ли выдать проекту пару редакционных ордеров и наградить сияющей восьмеркой, то ли растоптать кирзовым сапогом за многочисленные минусы, о которых мы обязательно поговорим ниже. Так, против отличной задумки и актуальной темы (ведь со времен первого **Deus Ex** мы так и не увидели сколько-нибудь приличного последователя жанра) авторы выкапывают забытый всевозможными клише сюжет.

В далеком, как водится, будущем человечество начало активно осваивать соседние планеты и в результате заселило добрую половину Галактики. Понятно, что управлять цивилизацией такого объема, находясь на Земле, категорически не получалось. Для решения административных проблем была учреждена Империя, которая взяла на себя организационно-политические функции. Разумеется, не прошло и нескольких лет, как Империя начала действовать, исходя из собственных, а не общечеловеческих интересов (ничего не напоминает?). В итоге недовольные таким состоянием дел люди организовали Конфедерацию и заявили о собственной независимости. Цивилизация, соответственно, раскололась на два противоположных лагеря. В этом месте любому человеку, хоть сколько-нибудь знакомому с жанром sci-fi, начинает отчаянно сводить скулы от скуки. Подобная завязка предвещает добрую половину фантастических книг в мягкой обложке, ко-



- 1 Очки опыта достаются не только за успешное выполнение квестов, но и за изведение местной «шпаны».
- 2 Несмотря на кубическую архитектуру, тюрьма — очень впечатляющее строение.
- 3 Местный «фрикер» и «кардер» Кент за умеренную плату мастерит пропуски и клубные карты в самые труднодоступные места.
- 4 Никакая sci-fi игра не обойдется без добродушного бармена.

COLIN MCRAE RALLY 04



Антон Логвинов

■ Жанр: Раллийный симулятор ■ Издатель: Codemasters ■ Разработчик: Codemasters ■
Помощь: Colin McRae Rally 3 ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков:
Четыре CD

EMAIL: SUBRIKI: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



www.codemasters.co.uk/colinmcrarerally04

Ты уже не слышишь советы штурмана, постоянно играешь педалями газа и тормоза и внимательно всматриваешься в каждый поворот. Деревья — одно за другим — проносятся мимо, перед глазами все расплывается — кажется, что машина вот-вот потеряет управление. Ты чувствуешь малейшую поломку, молишься, чтобы во время заноса не лопнула резина, ощущаешь, как левое заднее колесо проходит в сантиметре от пропасти. Драйв, адреналин, пыль, гравий, лед... Колин Макрей вернулся на наши экраны!

Первый заезд

Для начала позвольте не согласиться с мнением моего уважаемого коллеги **Алексея Бутрина**, который около года назад расхваливал предшественника — **Colin McRae Rally 3**. Как тогда, так и сейчас я, давний поклонник "Макрея", считаю третью часть самой неудачной во всей серии. Вплоть до выхода **Colin McRae Rally 04** я отдавал предпочтение второй серии, по праву считавшейся самой удачной раллийной игрой на этой планете. В "тройке" мне не понрав

илось практически все: совершенно неуклюжие болиды, безразличные к дороге, плохая поддержка рулей, бесполезные настройки, автоматическая починка между этапами — да и вообще весь режим чемпионата, рекламирующий марку Ford Focus. После выхода третьей части в рядах поклонников сериала произошел раскол: одни привыкли к странной физике, смирились с "демократичностью" выбора авто и наслаждались приятной графикой, а другие — спокойно продолжали соревноваться в CMR 2 по Сети. К счастью, разработчики признали свою ошибку. Colin McRae Rally 04 изначально продвигался под лозунгом "The rally game re-invented by the people who invented the rally game", что на наш родной язык примерно переводится как "простите, мы что-то не то натворили там в прошлый раз и теперь обещаем исправиться". Ну, а если без шуток, Colin McRae Rally 04 — не что иное, как глобальная работа над ошибками третьей части...

Конечно, описывая четвертую игру в серии, сложно делать поправку на новых игроков. Казалось

бы, CMR — уже классика и в представлении не нуждается. Но ведь и число геймеров множится день ото дня... В общем, прошу простить мне небольшой экскурс.

Итак, Colin McRae Rally — уникальная серия игр, симуляторов раллийных гонок. Уникальна она тем, что заняла выгодную нишу между многочисленными аркадами и совсем не многочисленными хардкорными автосимуляторами. Серия плавно дрейфует в сторону реализма, при этом полностью ориентируясь на массового игрока. Она сложнее **Need for Speed**, но намного проще любого **Grand Prix**. Физическая модель в этих играх серьезно проработана, но фанаты каждый раз спорят о достоверности тех или иных ее моментов. Незамысловатым от серии к серии (ну, за указанным выше исключением) остается лишь геймплей — захватывающий, полный драйва, эмоций и адреналина. Тут нет вылизанных до блеска спорткаров, мчащихся на оксиде азота по гладким ночным улицам. Длинный столб пыли, вымызанный в грязи кузов и фары, вые

зие сквозь пелену тумана, — вот очарование Colin McRae! Ваш мотив — время, главный враг — приближающийся поворот, а форс-мажор — неожиданное "выросшее" на пути дерево или камень, подло затаившийся в траве...

Если быть педантичным до конца, то к настоящему WRC-гонкам Colin McRae Rally, на самом деле, имеет очень слабое отношение. Фамилии гонщиков, помимо самого Макрея и его штурмана Дерекка Рингера, вымышлены, как и некоторые этапы гонок. Да и редкий участок в игре проходит дольше десяти минут, тогда как в реальных состязаниях продолжительность иногда переваливает за все сорок. Впрочем, на лавры официальной игры международной раллийной федерации Colin McRae Rally никогда и не претендовал, о чем ясно написано на коробке.

Новые правила

Как бы парадоксально это ни звучало, но, по сравнению с предшественником, Colin McRae Rally 04 — совершенно новая игра. Да,



- 1 Во время резких поворотов за машиной моментально образуется густой пылевой хвост.
- 2 Все внимание на подвеску: работает как настоящая!
- 3 На зимних трассах не стоит забывать о коварной гололеде.



графический движок и общая суть геймплея, в целом, прежние... Зато все остальное — кардинально изменилось.

Начнем, как водится, с физики. То недоразумение, что называлось физической моделью в третьей части, теперь забыто, а новая физмодель, основанная на четырехопорной системе (отдельно просчитывается поведение каждого колеса), по ощущениям очень напоминает Colin McRae Rally 2. Конечно, поклонники еще долго будут спорить, какая из них лучше и почему, но ведь для нас на первом месте играбельность, верно? А физическая модель в новом "Колине" действительно интересна. Машина чувствует каждый участок дороги, и стоит, скажем, одному колесу на повороте вылететь с асфальта на грязную обочину — жди беды.

Снова можно восхищаться и режимом чемпионата. Нам вернули возможность ездить на любой машине, под любым именем. Список настроек болида убавили в длину, зато нарастили в ширину. То есть количество настраиваемого добра уменьшили, а степень — увеличили. Получили меньше путаницы и в ущерб гибкости. Даже наборот

— при столь качественной физике к вопросу настройки приходится подходить очень внимательно, ибо на пути нередко встречаются "подводные камни". Например, асфальтовый спущаючак на несколько километров сменяется 90% гравием. Только представьте: вы, на своей нежной резине, с успехом проехали первый участок трассы, уверенно идете по второму, а тут — бац! — начинается гравий. Проклято гарантирован, если не на первом повороте, то на втором — точно. Предсказать такую бяку можно, лишь просматривая детальную информацию по фрагментам трассы, тогда как большинство игроков руководствуется цифрами по всему этапу — мол, "дорога на 90% состоит из асфальта, лишь на 10% из гравия" — значит, берем колеса под асфальт". Не тут-то было!..

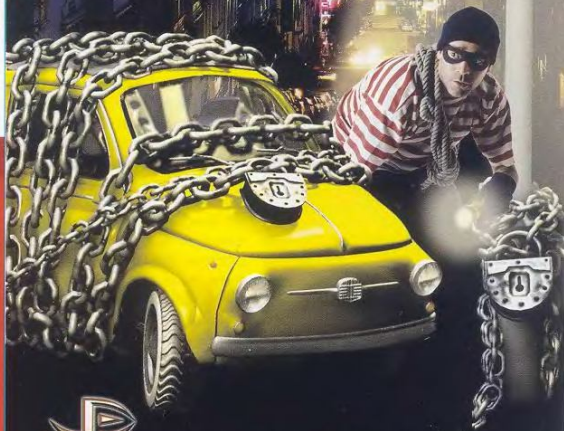
Вообще, модель повреждений достойна массы лестных слов. Возьмите визуальную часть от Colin McRae Rally 3, дополните ее деталями и прибавьте к этому проработку внутренних повреждений болида. "Восьмерка" на колесе теперь не просто визуальный фетиш, но серьезная проблема, а главный сюрприз — заглохший прямо перед поворотом

CRAZY DRIVE AWAY

Когда-то вы думали, что навсегда оставили опасное ремесло **АВТОУГОНЩИКА**. Но жизнь распорядилась иначе...

**БАЛОННЫЙ КЛЮЧ,
СКАНЕР ЧАСТОТ
ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ...**

**ОСОБЕННОСТИ ВЫЖИВАНИЯ ХИЩНИКА
В УСЛОВИЯХ БОЛЬШОГО ГОРОДА**



© Superempire Interactive Inc., 2004



По вопросам приобретения обращайтесь:
тел. (095) 787-2610, факс (095) 7872611,
e-mail: sale@nmg.ru

Эксклюзивные права на издание и распространение продукта на территории бывшего СССР принадлежат компании NEW MEDIA GENERATION (www.NMG.ru)

Коллин Макрей: человек и игра

На самом деле, такого культового раллийного гонщика, как **Коллин "Летающий шотландец" Макрей**, уже нет. В свое время он потрогал



ребовал от команды Ford зарплату в 5 миллионов фунтов, после чего обе стороны разошлись "по обоюдному согласию". Пригравшая шотландца Citroen (именно Citroen Xsara красуется на обложке CMR04) быстро разочаровалась в своих вложениях — Коллин преследовал постоянные неудачи и аварии, а публика прозвала его не иначе как "Коллин МакКрай". В 2003 году команда выиграла кубок конструкторов, но дорогой, во

всех смыслах, Макрей оказался лишь на четвертом месте в общем зачете, тогда как его коллега Себастьян Лёв — на втором. Так "летающего шотландца" уволили, а другим командам он оказался не нужен. Словом, долетался. А ведь так все красиво начиналось — сын пятикратного чемпиона ралли Великобритании Джимми Макрея, самый молодой чемпион мира (Коллин стал им в 27 лет), первый британский чемпион мира...

Впрочем, после последних неудач Коллин и не подумал вешать нос. В январе он участвовал в ралли Париж—Дакар в составе команды Nissan, где, несмотря на ряд технических проблем, показал неплохие результаты. Кроме того, Макрей в этом году собирается переквалифицироваться в колесные гонщики и участвовать в знаменитых "24 часах ЛеМана". Что ж, нам, видимо, нужно ждать игры Colin McRae Circuit.



- 4 У Колина был явно неудачный день.
5 На резких спусках главное — не переборщить со скоростью.
6 Непредвиденные водные процедуры не прошли для машины даром — она, похоже, надолго выбыла из гонки.



двигатель (машина неминуемо улетает в кювет или — еще хуже — пропасть). Скорость “ломания” болида зависит от сложности. Если на Normal все как в предыдущих частях (врезайся до посинения, и тогда что-нибудь отвалится), то уже на Hard высокоскоростной поцелуй с деревом грозит серьезной поломкой. К сожалению,

машину нельзя разбить полностью — даже потеряв два передних колеса, она сможет “прорыть” себе путь к финишу.

Небольшое нововведение в чемпионате: тестирование новых деталей для машины. После очередного ралли игроку предлагают апгрейды для болида — например, специальную резину или супертормоза. Далее следует мини-игра, где ему предстоит проехать спецучасток с определенными задачами (например, сделать несколько прыжков для проверки подвески), после чего он получит (или не получит) столь необходимую железяку.

Солидный автопарк четвертой части строго делится на классы: 4WD (WRC), 2WD (JWRC) и существовавшая до 1986 года Group B. Для каждого — отдельный чемпионат. Элитный WRC-класс представляют уже классические Subaru Impreza, Ford Focus, Mitsubishi Lancer Pro Evo VII, Peugeot 206 и Citroen Xsara; младший JWRC — Volkswagen Golf, MG ZR, Citroen Saxo, Ford Puma и Fiat Punto; мощные восьмидесятников из Group B — Audi quattro, Lancia 037, Peugeot 205 и Ford RS200. По традиции, далеко не все машины доступны изначально — их придется “открывать” со временем. Кроме того, в игре существует и призовая категория, в которой представлены некоторые классические раллийные болиды и несерьезные авто, вроде фирменного фургона Ford.

Наш рулевой

Есть расхожее мнение, что играть в Colin McRae Rally нужно исключительно с рулем. Мол, так лучше, удобней и так далее. Действительно, серия McRae Rally — одна из немногих игр, ради которой стоит приобрести подобный манипулятор. Однако не стоит думать, что руль — это панацея от всех проблем. Зачастую на клавиатуре прохождение некоторых этапов дается легче. Руль ни в коем случае не облегчает, а наоборот — усложняет геймплей.

Но, с другой стороны, и делает его в несколько раз интереснее. Только с рулем можно ощутить важность каждой настройки автомобиля — особенно если ваш руль поддерживает эффект обратной связи. В четвертой части игры поддержка таких рулей выполняется почти безупречно. Собственными руками можно почувствовать буквально все неровности дороги: еще недавно машина неслась по асфальту, руль вращался весьма неохотно, но, попав на гравий, болид потерял былую устойчивость, вместе с ним затанцевала и баранка. Непредвзаемые ощущения!



Экстрим

Дизайнеры Codemasters почему-то решили “запереть” самый вкусный режим — Extreme. Игроку сначала предстоит пройти простой чемпионат, хотя я бы, наоборот, рекомендовал тренироваться на самом высоком уровне сложности — так вы в момент научитесь ездить аккуратно и не делать лишних движений. Система повреждений и физика в этом режиме как никогда впечатляют. Иногда одного столкновения хватает, чтобы закончить гонку. Именно здесь четко проявляется “характер” каждого болида.

Обзор ограничен видом из кабины, что сулит массу острых ощущений. Крохотный дождик еще можно стерпеть, однако ливень превращается в огромную проблему. Прямо-таки хочется выбить лобовое стекло! Любимый Mitsubishi Lancer становится врагом номер один — ведь у него правосторонний руль! Впечатлений — масса. Атмосфера — сильнейшая. К сожалению, в extreme-чемпионате участвуют лишь модели WRC-класса.

По графической части Colin McRae Rally 04, как я уже говорил, прямой наследник Colin McRae Rally 3. Конечно, с солидными доработками. Модели авто практически идеальны, чего нельзя сказать об окружающей среде. Конечно, трассы стали красивее, но не настолько, чтобы пять им дифирамбы — сохраним их для звука. Да, а звук здесь...

Впрочем, к черту эти дифирамбы. Звук — гениален. Точка.

Не секрет, что Colin McRae Rally — приставочная серия. Четвертая часть появилась в PlayStation-краях еще в сентябре прошлого года. Я играл в обе версии (для PC и PlayStation 2) и могу сказать, что на этот раз Codemasters подошли к портированию добросовестно. “Наш” Colin McRae Rally 04 отличается более качественной моделью освещения и некоторыми дополнительными звуковыми эффектами (крик толпы и т. д.). Кроме того, поддерживает новомодные EAX 4.0 и 24-битный звук. Справедливости ради, отмечу, что в PC-версии при просмотре реплея иногда кажется, что машина едет как бы над землей, чего в оригинале не было. А еще в меню нельзя крутить машины и открывать у них двери. Да, придираюсь, — это мелочи. Но неприятно.

Ну, и напоследок о том, чего я понять не могу — разработчики зачем-то отказались от всех скриптовых роликов и ряда эффектных ракурсов в реплее (например, камеры за спиной у пилотов). По-моему, это лучшее, что было в Colin McRae Rally 3...

Colin McRae Rally предстоит проделать еще долгий путь. От серии к серии он не меняется, становится интереснее, а совершенству, как известно, нет предела. Лично мне очень хочется посмотреть на Colin McRae Rally в будущем. На Colin McRae эпохи новых видеокарт, а не PlayStation 2. На Colin McRae с настоящими лужами, с настоящей грязью, с настоящей динамической погодой, с еще более проработанной физикой... Словом, работы у Codemasters пропа-ва, да и конкуренты не дремлют — на подходе, как известно, Richard Burns Rally. Впрочем, судя по доступным видеоматериалам, широко раскручиваемый “самый реалистичный симулятор ралли” вполне может оказаться заурядной аркадой наподобие Rallisport Challenge и многих других. Ну да ладно. Экстрим, как говорится, пальцы. И будем надеяться, что все последующие игры сериала про Колю Макрея будут, как минимум, не хуже четвертой части... ■

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
100%	

Перед нами — достойный продолжатель культовой серии. Еще один шаг вперед для жанра, совершенно новая игра со старой графикой. Шедвер, о котором будут говорить еще очень и очень долго...

ГЕЙМПЛЕЙ	9.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

9.5

Syberia 2

Матвей Кумби

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Квест ■ Издатель: Microids ■ Разработчик: Microids ■ Похожесть: Syberia ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 350MHz, 64Mb, 16Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video

www.syberia2.info

Позвольте на этот раз без главных вступлений и долгого нагнетания таинственности, **Syberia 2** — игра с типичным синдромом "второй части". Вторая **Syberia** настолько же слабее **Syberia** под номером один, насколько худ. фильм "Ганнибал" слабее "Молчания ягнят", а огонель отечественный трэш "Трактористы 2" — слабее оригинального медово-сусального мюзикла про удалую жизнь тружеников сохи. Вторая "Сибири" уже не поражает в самое сердце и не цепляет за нежные геймерские жабры острыми дизайнерскими крюками сюжета, стиля и общего высокохудожественного исполнения. Спустя два года со дня выхода первой серии идея "квеста-путешествия в поисках детской мечты старого часовщика" совсем не кажется откровением. Это просто вторая часть. Продолжение. Сиквел. Никак не больше.

Маленькие трагедии

Ей-богу, я даже не знаю, с чего начать. С рассказа о Бенуа Сокале, создателе этой лири-

ческой дилогии? Или с очередного пересказа печально-осенней истории и мамонтах, заводном поезде и погоне за детскими мечтами престарелого часовщика? Или просто рассказать о "Сибири" номер один (хотя я с трудом могу представить того человека, который начнет свое знакомство с **Syberia 2**, не посмотрев первую часть)? Может быть, впервые в жизни, начиная рецензию, я не знаю, о чем написать...

Оригинальная **Syberia** была отличным сборником маленьких трагедий, квестом, который рассказывает истории о людях. Историю о старом пограничнике, который двадцать лет смотрел в бинокль и в очертаниях кособокой видел конного казака, историю о слывшемся космонавте, который мечтал долететь до звезд, историю о покинутом и озлобленном директоре завода, большом поклоннике оперной дивы Елены Романски, историю о жителях мертвого курортного городка Аральбад на берегу несуществующего моря... Но главной историей **Syberia** была исто-

рия о маленьком мальчике Гансе, который мечтал увидеть мамонтов и увлекался созданием забавных механических игрушек. Когда он вырос, то отправился в далекое путешествие в Сибирь в попытках найти таинственный остров Сайберия, где, по легендам, живут последние мамонты. Это путешествие заняло примерно семьдесят лет. В один прекрасный день его настигла некая Кейт Уолкер, странная адвокатша из Нью-Йорка, которая жаждала заполучить подпись Ганса под договором о продаже его фабрики заводных механизмов...

Первая **Syberia** заканчивается тем, что Кейт, которая несколько недель шла по следам Ганса, решила не возвращаться в Нью-Йорк и отправилась с безумным часовщиком в последний путь к его детской мечте — на остров Сайберия.

Syberia 2 начинается в лучших традициях первой части: заводной поезд прибывает на платформу унылого русского городка Романосубурга, и Кейт отправляется на исследование окрестностей. С

Русская тема



Так как действие **Syberia 2** по большей части происходит на сибирских равнинах, не обошлось в игре и без пресловутой "русской темы". Пройдя до конца этот квест, западный игрок откроет для себя немало нового об этой загадочной северной стране. Он узнает, что в России до сих пор действуют феодальные обычаи, а люди разделяются по кастам на "высших" и "низших". Причем первые обычно носят военную форму, а вторые круглый год не снимают ушанок — даже в ресторанах и банях. Также игрок поймет, что в России как нигде в мире сильна власть церкви, православные священники нагоняют страх на прихожан, а монахи все как один свободно говорят на латыни, а также повсеместно распространяют древние целительские практики. В общем, поиграв в **Syberia 2**, любой нероссийнин откроет для себя много нового. Российнин, впрочем, тоже.



- 1 Чтобы проникнуть в мужской монастырь, Кейт придется выучить латынь и замаскироваться под послушника.
- 2 Главгад, вооруженный бивнем, пытается проткнуть нашу героиню. И подобных "боевых сцен" в игре немало.
- 3 Типичные "Myst-образные" загадки встречаются в **Syberia 2** на каждом шагу.
- 4 Между прочим, гражданин, повисший на стропах, — один из самых колоритных героев первой части: космонавт-алкоголик Шаров.



105

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE!

Матвей Кумби

Жанр: Симулятор совместной жизни ■ Издатель:
Deep Silver ■ Разработчик: RotoBee ■ Издатель в
России: Бука ■ Похожесть: The Sims ■
Мультиплатформ: Нет ■ Количество дисков: Один CD
www.singles-the-game.com

E-MAIL: UBERJIKI_RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

Во времена развитого социализма девочки дошкольного возраста увлекались любительнейшей ролевой игрой под названием "Дочки-матери". Выглядела она так: две пластмассовые куклы (без единого намека на какие-либо половые признаки) поочередно ходили друг к другу "в гости", пили чай, слушали радио, разговаривали о погоде и занимались кучей других не менее важных дел. Тетенька-психолог из телевизора говорила, что эта игра развивает в девочках материнские чувства...

Появление на рынке куклы Барби, у которой была почти настоящая пластмассовая грудь, буквально перевернуло индустрию девичьих развлечений. С почти настоящей грудью можно было подумать и о других играх, нежели постылые чаепития и нудные метеорологические беседы.

Выход немецкой игры **Singles** — это уже третья по счету революция в жанре "дочек-матерей". Больше возможностей — шире цели! У местных Барби есть уже не только грудь, но и все остальное!..

У местных Кенов, впрочем, тоже...

Дополнительный инстинкт

Если отбросить в сторону наши стандартные шуточки унд прибаутки и говорить серьезно, то мы с вами, господа, действительно имеем дело с событием мирового масштаба. Много ли вы знаете клонов игры **The Sims**? Так вот, познакомьтесь с первым и пока что единственным. **Singles: Flirt Up Your Life!** — все, что вы хотели знать об обратной стороне жизни "писавшихся человечков", но стеснялись спросить. Если вы — завзятый симовод и симовод, то, едва запустив **Singles**, тут же почувствуете себя в знакомой обстановке. Считайте и почитайте пальцы: знакомый интерфейс с "облачками", знакомые менюшки, знакомые кнопки "ускорения времени", до боли знакомый геймплей!... Есть некое жизненное пространство, в котором необходимо сделать косметический ремонт: поклеить обои, поменять паркет и отреставрировать санузел, а также, по мере финансовых возможностей, обставить различной бытовой утварью — шкафами, диванами, табуретками, телевизорами, унитазами и душевыми кабинками.

В готовую среду обитания заселяется условная сим-семья и... здесь как раз и начинаются различия. Причем весьма серьезные.

Как вы помните, те же **The Sims** позиционировались как "вечная игра", в которой не было никакой цели. Вы были волены обустроить быт ваших подопечных, растить с ними детей, налаживать их карьеру, обеспечивать материальными удобствами и так — до наступления полной нирваны. В **Singles** же есть простая и очевидная цель — обеспечить комфортное сожительство двух (ни больше, ни меньше) персонажей в отдельно взятом замкнутом пространстве. Причем будут эти персонажи одного или противоположного пола — абсолютно не важно.

Кроме того, в игре нет такого явления, как "соседи" — двадцать четыре часа в сутки голубки видят только друг друга. Понятно, что в такой ситуации взвзывает волком даже нелюдимый монах-отшельник, поэтому вашим героям приходится развлекать друг друга по мере сил и возможностей.

Помимо стандартных сим-параметров вроде голода, чистоты, настроения и общего душевного комфорта, главгерои обладают двумя доселе невиданными в жанре характеристиками: relationship и sensuality. Первая означает уровень личных взаимоотношений с другим обитателем квартиры, а вторая... скажем так, "степень влечения". Если персонажи много общаются, шутят, делятся сплетнями



- 1 Молилась ли ты на ночь, Дездемона?!
- 2 Безусловно, туалет — лучшее место для флирта.
- 3 Обратная сторона женской дружбы.



Андрей Александров

E-MAIL РВЕРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Tactical Action ■ Издатель: CDV Software ■ Разработчик: Brat Designs ■
Плохо: Нало ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть ■ Количество
дисков: Один CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.breedgame.com

В далекой Германии, в одном из сверхсекретных военных госпиталей, несколько лет назад начался весьма забавный эксперимент, проводимый над неким добровольцем по имени Brat. Суть эксперимента заключалась в том, что весь бред, который нес этот товарищ (а бредил он, надо сказать, с недюжинным энтузиазмом), оцифровывался и записывался на компакт-диск. Зачем наука решила провести сей дерзкий опыт — неизвестно, простите за каламбур, даже самой науке. А вот зато конечный результат все мы уже можем увидеть своими глазами. Ибо как только первый диск с результатами эксперимента вылез на свет Божий, его тут же постигла участь быть перепутанным с мастер-диском игрового проекта, носящего его боли подходящее имя **Breed**...

И как ни странно, весь этот, простите, бред смог успешно проинсталлироваться на наш компьютер. И что покажется еще более странным, мы в него даже начали играть...

Грустная история клона Сережи

Следует отметить, что начинается Breed не так уж и плохо. Стильные ролики и лихой командирский голос рассказывают нам историю мира, начале возникшего в голове сумасшедшего Brata, а потом, по вине нерастного курьера, растражи-

ванного по жестким дискам тысяч компьютеров. Мир этот, надо сказать, уколбасило пусть и при помощи традиционного для сотен игр приема, но все равно серьезно. Прилетели, короче, Злые Инопланетяне и всех замочили. Те же, кого замочить все-таки не успели, окопались на грозном космическом крейсере — последнем оплоте Цивилизованного Человечества. А чтобы последнему оплоту совсем уж не было холодно в холодном космическом пространстве, его снабдили фабрикой по штамповке солдат-клонов, которых, как известно, совсем не жалко отправлять на войну с врагами Цивилизованного Человечества...

Следующим пунктом в том, что набредил наш Bratan, идет сжатие игрового мира до рамок тактического экшена. Игрок видит поле боя глазами одного из солдат-клонов, за которым, как голодные котятки за селедкой, бегают товарищи по несчастью. В наличии имеется возможность стрелять и отдавать команды подчиненным. Плюс, при желании, можно поругать каким-нибудь образом военную технику будущего. И стоит сказать, получилось все это весьма неплохо. Командный интерфейс весьма богатый и дает игроку даже такую экзотическую возможность, как обмен боеприпасами. Очень интересно реализовано управление техникой. Не подкачала даже боевая система — воевать временами интересно настолько, что у нас

BREED



1 Клон Сережа собственной персоной. Сolidное телосложение, защитный костюм, ОГРОМНАЯ пушка — прямо как-то кощунная выставка последних достижений клонотехнологии.

2 Традиционный авиатор. Куда же без него в Halo-клоне?

даже появляется надежда. Надежда на то, что любимым Ватишкой пойдет на поправку, перестанет бредить, выплывет из госпиталя и попадет прямоком в объятия довольных игроков.

Ан нет! Уже через несколько минут наши чаяния разбиваются о глыбу очередной особенности Bratского бреда — командование выдало всем присутствующим на поле боя клонам лишь один общий комплект мозгов. Тот самый, который принадлежит бедолаге-игроку. Пока сей умилик контролирует клона, война идет как по маслу. Но стоит только нажать на клавишу, ответственную за переключение между подчиненными, — и все. Конец. Лишенный чужих мозгов клон миглом делает несколько шагов назад в развитии и становится способным лишь на самые элементарные действия, вроде ведения ближнего боя. В итоге, благодаря этому, вся игра сводится либо к прыготе между

подчиненными, либо к зачисткам местности в гордом одиночестве. А это, понятно, не дело.

Галлюцинаторная сторона Bratского бреда краснотой не блещет. Видно, что бедолага старался сделать свое творение красивым, но — увы! — не вышло. Текстуры блеклые, модели протертые, звук невнятный. Радует разве что частичная разрушаемость окружения — можно, осерчав на местные ушасы, хоть поломать некоторые из них.

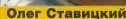
■ ■ ■

Возникает вопрос: можно ли все это играть? Можно, да. Но только в том случае, если вы заперты в камере-одиночке сверхсекретного госпиталю в далекой Германии, а из предметов первой необходимости у вас есть только компьютер да диск с бредом, переданным вам обитающим в соседнем помещении Bratom. Иначе — никак. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	Ничем не выдающийся экшен, который, к тому же, родился в очень неудачное время. Когда под рукой лежат диски с Painkiller, а на подходе многообещающий и, что немаловажно, тоже тактический Soldier — играть в Breed станет не каждый.
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
■■■■■■■■■■ 30%	

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"
5.5



Жанр: Action ■ Издатель: THQ ■ Издатель в России: Акелла ■ Разработчик: Delphineye ■ Похожесть: Serious Sam, Will Rock ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один CD

Е-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1G Hz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.nitrofamily.com

тельное «лайд-шоу». И это на редакционном компьютере, который спокойно вращает сверхтехнологичный «Периметр» (обозательно см. рецензию где-то по соседству) с графическими настройками, выставленными на «Max». Здесь же — неуклюжие модели, спленные даже не из трех, а из полуполу полигонов, по-зачерашнему спецэффекты и полное отсутствие вменяемой физики (и это в наш век безраздельного царствования гражданина Ньютона!).

Entertainment по мотивам любви-мелодрамы о двух самых популярных и самых широких народных массах — кинofilmе **«Бумер»**, где, как известно, под аккомпанемент песни-поэты-песенника Сергея Шнурова-Фадеева на мониторах игроков творилось форменное непотребство, мы не засвидетельствовали ни одного трэшегового релиза. Помощница пришла, что называется, откуда не ждали. Возьмите в руки карту мира и отметьте на ней маркером Корею — именно там базируется компания **Dhelineye**, умудрившаяся в 2004 году выпустить эталонный трэшевый экшен под лживым названием **Nitro Family**.

Перед смелостью корейских разбродяччиков хочется преклонить колени и снять шляпу — настолько восторженно смелый шаг, какой в 2004 году игры на движке Serious Sam, могли пойти только жители жарочного Востока. Не верьте ярким скиншам там Nitro Family обладает феноменальной способностью отлично выглядеть в статике) и заверениям Delphineux, что все стало лучше, больше и быстрее. Корейцы не только оставили движок без изменений, они еще и не обучены, в отличие от кудесников из Croteam, искусству удивимости. В результате — сколько-нибудь массовое ристание в Nitro Family превращается в увлекатель-

На все вышеуказанные претензии Nitro Family широко разводит руками и солнечно улыбается беззащитной улыбочкой олигофрена — жанр, понимаете, обязательно. Пока один разработчик в поте лица трудялся над качественными моделями и текстурами высокого разрешения (получая при этом ярык "клон Serious Sam"), другие на коленке собирают залипательные полигональные блики из экшен, находит западного издателя в лице **THQ** и спокойно пытаются продать свой продукт по двадцать условных единиц за коробку. Одним словом, Nitro Family — хрестоматийный, эталонный трэш. В хорошем смысле слова.

Что касается сюжета, то игра повествует о злоключениях семейства Чопски (именно так — Chopski), из которой самым наглым образом был похищен единственный отпрыск, Red Chief Chopski, двух лет от роду. Похищен не кем-нибудь, а организацией



1 Загадочная серая штука на переднем плане — это тот самый хлыст Марии, которым она разит супостатов из-за вашей спины.

2 В такие минуты Nitro Family начинает тормозить со страшной силой.

ый Gold Bell, которая производит на свет продукты питания, превращающие все человеческое население в бездумных зомби. Отец недолго думая усаживает себе на плечи жону (Мария Чопки) и под аккомпанемент разудалого поп-панка в духе Green Day отправляется на поиски чада. К сожалению, бюджет Nitro Family позволил авторам лицензировать только одну приличную песню, поэтому незатейливый мотивчик будет non-стопом крутиться на протяжении всей игры. Один, замечу, мотивчик! Нетрудно догадаться, что уже на середине первого уровня эти записки здорово достают.

Геймплей представляет собой стопроцентный клон "Серьезного Сэма" с некоторыми нововведениями. Учитывая, что у вас за плечами постоянно находится любящая жена, вы можете вести огонь одновременно из двух орудий. Плюс — Мария периодичес-

ки охватывает супостатов кожаным хлыстом, ловко снося их буйные головы. Здесь же — система комбо (!), которая позволяет набирать вам бонус-очки для приобретения брони, здоровья и боеприпасов на местных лотках. Комбо зарабатываются путем «набивания» врагов в воздухе (скажем, вы можете выстрелить из шотгана в ответствии от взрыва труп) и комплексных убийств (скажем, десять врагов за один меткий выстрел в бочку).

Увы, попытки Delphineye как-то разнообразить геймплей ни к чему хорошему не приводят: из-за удалой трагической ширмы на нас по-прежнему смотрит морально устаревший клон Serious Sam. И все бы ничего, на безрыбье и Nitro Family — экшен, но на фоне роскошных Far Cry, UT2004 и, разумеется, Painkiller, он, увы, совсем не смотрится. ■

☐	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
50%	

ДОЖДАЛИСЬ?

Разудалый трэшевый клоун Serious Sam. Мог бы получить более высокую оценку, если бы не попал под вал первосортных блокбастеров уровня Painkiller.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	6.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

5.5

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

Степан Чечулин

Жанр: 3D Action • Издатель: Vivendi
Universal • Разработчик: Ritual, Turtle Rock
Studios, Valve • Похожесть: Counter-Strike
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Количество дисков: Один CD
www.cs-conditionzero.com

E-MAIL РЪВБИКИ: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 900 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video

Возрадуемся, люди, ибо в наш век можно спокойно сидеть дома, и вдруг — бац! — узреть самое настоящее чудо. Например, финальный релиз игры **Counter-Strike: Condition Zero**, которая пребывала в разработке без малого пять (!) лет. Бесконечная смена разработчиков, сотни раз отложенная дата выхода, и в качестве апофеоза маразма — скандал с уже полностью готовой версией, которую незадолго до отправки в печать орлы из Valve зарубили на корню, отняв исходный код у Ritual и поручив разработку никому не известной Turtle Rock Studios, с тем чтобы та через несколько месяцев выдала на-гора "свою версию" Condition Zero... Ну, и что же вышло в итоге всех этих антраша? Давайте разбираться.

Бесконечная война

Пройдя свежиспеченный Condition Zero за пару дней, я понял, что теперь главный вопрос человечества — это не "есть или нет жизнь на Марсе", а "почему Condition Zero не вышел четыре года назад, и на что были потрачены пять лет разработки". Ибо то, что мы получили — это старый добрый Counter-Strike с не шибко вменяемым одиночным режимом, безбожно устаревшей графикой, древним звуком и до мелочей знакомым геймплеем.

Бодро щелкнув по надписи New Game, устанавливаем уровень

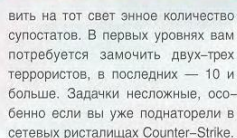
сложности, после чего попадаем на экран выбора молодцов, которые под нашим умелым командованием отправятся выполнять поставленные задачи. Играем, разумеется, за "хороших парней", то есть за контртеррористов. Теоретически выбирать напарников следует старательно, так как каждый из них обладает определенными характеристиками — меткостью, умением работать в команде и прочей байдой, которая должна в полной мере проявляться во время игры. Но почему-то не проявляется. Все вояки ведут себя одинаково — одни, как угорелые, носятся по карте в поисках врагов, а другие — таскаются за вами и мешают стрелять, постоянно маяча перед прицелом. Реально различается только оружие. Скажем, бойцы первого уровня палят исключительно из слабеньких пистолетов-пулеметов вроде TMP, а бойцы третьего и четвертого уровня обучены стрельбе из M4A1 и AWP.

Набрав команду, попадаем на карту, где для тех, кто играет в Counter-Strike, ничего нового нет. Реестр заданий привычный: вариант первый — спасти заложников, вариант второй — не дать террористам заложить бомбу, вариант третий — туло и жестко перебить всех бандитов. Кроме того, разработчики слегка разнообразили геймплей, удумав еще две разновидности миссий — порвать вражин в клочья с помощью определенного вида оружия, например AWP или дробовика; и лично отпра-



1 Мало кто выживет, словив в упор очередь из АК-47.

2 Во время жарких перестрелок полицейский щит не раз спасет вам жизнь.



вить на тот свет зное количество супостатов. В первых уровнях вам потребуется замочить двух-трех террористов, в последних — 10 и больше. Задачи несложные, особенно если вы уже поднаторели в сетевых ристалищах Counter-Strike. Игра в "Зарницу" с компьютерным интеллектом проходит на старых добрых CS-картах: дорожных сердцу геймера de_aztec, de_dust, sc_militia и cs_italy. В ходе игры придется промаршировать по всем официальным картам, в том числе и по шедеверу картостроительства de_inferno и жуткой cs_havana. Дизайны карт здорово переработаны, но только в плане внешней привлекательности — архитектура уровней полностью осталась прежней. Технически же перед нами абсолютно тот же самый Counter-Strike 1998 года.

В итоге мы получили нечто... странное. Аддон, а точнее — большой патч (или, если хотите, модификацию), которая добавляет в Counter-Strike режим одиночной игры. Причем пройти его можно за один день, после чего забыть навеки, ибо намного увлекательнее играть в CS по локальной сети или в интернете, нежели заниматься боевыми упражнениями в обществе не шибко умных ботов.

P.S. И все-таки очень интересно, что за тайные интриги пять лет плелись вокруг Condition Zero, а также почему правообладатели столь придирчиво выбрали разработчика... Condition Zero — откровенно слабый проект, и зачем Valve устраивали вокруг проекта столько шума — большая загадка.

✓	РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■■■■■■■■
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■■■■■■■■
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ		

ДОЖДАЛИСЬ?	■■■■■■■■■■
Многострадальный Condition Zero, который мы ждали пять лет, на поверку оказался лишь большим модом (или маленьким аддоном) к оригинальному Counter-Strike. Фанаты, безусловно, радуются, а все остальные недоуменно пожимают плечами.	

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★	5.0
ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★	8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

6.0

CSI DARK MOTIVES

Олег Ставицкий

E-MAIL PYBRYKI_RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Квест ■ Издатель: Ubisoft ■ Разработчик: 399 Interactive ■ Похожесть: CSI, Police Quest ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Три CD

www.csidarkmotives.ubi.com

НЕОБХОДИМО:
CPU 600 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 32 Mb Video

Продолжение самого дотошного в этой солнечной системе полицейского квеста, созданного, в свою очередь, по мотивам одноименного телесериала, оказалось на поверку набором новых миссий с некоторыми косметическими улучшениями. Фанаты (в число которых неожиданно для себя попал и автор этих строк), однако, не в обиде. CSI (она же — **Crime Scene Investigation**) — единственный на сегодняшний день представитель давно умершего жанра полицейского симулятора. Это когда вы не носитесь с мигалкой и пистолетом наперевес, а часами изучаете место преступления в резиновых перчатках и с ватной палочкой в руках.

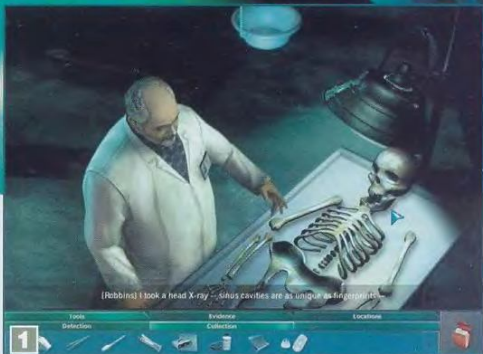
Наша служба и опасна и трудна

Если вы пропустили оригинальную игру (а сделать это было очень просто: CSI, вышедшая в 2003 году, переведена на русский язык и выпущена в свет при помощи 1С буквально пару месяцев назад), то **Dark Motives** покажутся вам вполне самостоятельным проектом. Зоботливый tutorial (он же — первая, весьма себе зобудобренная миссия) аккуратно вводит новичков в курс дела и при этом умудряется не раздражать бывалых детективов. Геймплей представляет собой методичное распутывание разнообразных детективных ситуаций. Дела попадают самые разные — от убийства до

поджога с целью получения страховки. Первую треть игрового времени каждой "миссии" вы будете с упорением искать улики. Признаемся, никогда еще это, казалось бы, в высшей степени занудное занятие не выглядело так увлекательно. У вас в наличии порядка шести-семи предметов для нахождения улики и примерно столько же для их сбора. Одних только инструментов для снятия отпечатков с различных поверхностей — 4 штуки. Здесь же — устройства для взятия пробы газов, специальные установки для снятия слепков, следов и многое другое.

Все собранные улики зоботливо сортируются в интерфейсе по типу: "документы", "следы" и "предметы". В дальнейшем вы можете отправить их на экспертизу в лабораторию — местный эксперт проводит дотошный анализ всего, что вы ему принесете. Там же располагаются микроскоп и компьютер, по которому можно осуществлять поиск отпечатков и ДНК.

Общая информация о деле — своеобразный сводный отчет о жертве и подозреваемых. Она регулярно пополняется, стоит вам выяснить что-то важное в диалоге с очередным свидетелем или получить данные из лаборатории. В результате на каждого потенциального преступника заполняется целая анкета: мотив, средства, алиби, дополнительные сведения. Более того, в **Dark Motives** авторы добавили график, в котором



1 Местный патологоанатом сопровождает свою речь наглядными иллюстрациями и иногда — видео. Настоящий фанат своего дела.

2 Несмотря на бедность графического движка, разработчики любовно смоделировали все анатомические подробности пальца потерпевшего.

наглядно видна связь того или иного человека с жертвой и местом преступления.

Для того, чтобы вызвать каково-нибудь человека на допрос, снять у него отпечатки пальцев или получить ордер на обыск частного помещения, вам необходимо разрешение. Так как дело происходит в Америке, где, как мы знаем еще по орденноносному фильму "Красная жара", даже у отбросов общества есть свои права, вам придется серьезно потрудиться, прежде чем подозреваемый окажется в комнате допросов, даже если его виновность очевидна. Необходимо подготовить целый список прямых и косвенных доказательств, указать его мотив, средства и связь с местом преступления. Только после этого начальство снабдит вас надлежащими полномочиями.

ми. Как нетрудно догадаться, к моменту ареста объем документов дела будет немножко уступать "Воине и миру".

■ ■ ■

Dark Motives отличается от своего предшественника минимально — чуть более удобная система сортировки и организации информации и набор свежих "дел" для расследования. К сожалению, графическая составляющая осталась нетронутой. И зря — она была самым слабым местом первой части: статичные 3D-сцены и панорамный обзор давно вышли из квестовой моды. Тем не менее — ни посредственная графика, ни минимальный набор нововведений не дают мне право поставить **Dark Motives** низкую оценку. Это полицейский квест высшей пробы! ■

✓	РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
✓	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
■	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
■	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение самого дотошного полицейского квеста на сегодняшний день. Мы не проверяли, но почти уверены, что работа американских следователей проходит именно так, как ее описывает CSI: **Dark Motives**. Независимо от того, как вы относитесь к жанру, настоятельно рекомендуем ознакомиться.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★	8.0
★★★★★★★	6.0
★★★★★★★	7.0
★★★★★★★	9.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0

CPU 500 MHz, 256 Mb, 8 Mb Video



Степан Чечулин

Жанр: RTS ■ Издатель: Enlight Software ■
Разработчик: Naemimont ■ Похожесть:
Celtic Kings: Rage of War ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть ■ Количество
дисков: Один CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 400 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 900 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

www.enlight.com/nemesis

Игра **Celtic Kings: The Punic Wars** (известная в США как **Nemesis of the Roman Empire**) это продолжение неизвестной RTS под названием **Celtic Kings: The Punic Wars**, выпущенной в 2000 году компанией **Haemimont Games**. Надо сказать, оригинальная игра получила весьма толковой и была радужно принята геймерами. С тех пор, как четыре года, за которые компьютерные игры сделали еще несколько шагов вперед как в техническом, так и в общеобщественном направлении. Однако, судя по всему, **Nemesis of the Roman Empire** осталась в стороне от этого процесса.

Карфаген должен быть разрушен

Возможно, разработчики остались верны банальной истине о том, что "лучшее — враг хорошего", и поэтому сделали новую игру на старом движке и не внесли в нее никаких особенных изменений, кроме двух новых рас и нескольких новых карт. К перешедшим из игры предшественницы галлам и римлянам добавились иберийцы и карфагеняне. Все четыре расы — это реальные участники исторических событий III века до нашей эры, названных Пуническими войнами. Еще не начавший свой Рим испытывал огромное давление со стороны мощного Карфагена, войско которого возглавлял непобедимый

полководец Ганнибал. Однако, именно война против Рима привела славного военачальника к позорному поражению, бегству из Карфагена и последующему самоубийству. Всего в игре присутствуют две масштабные кампании: в первой вы играете за армию карфагенян, возглавляемую легендарным полководцем, во второй — за римлян.

Как в любых других RTS, в Punic Wars прежде всего необходимо добывать ресурсы — пищу и золото. Причем, в определенном смысле, в нашем случае пища важнее золота. Прожорливая армия исправно потребляет провиант независимо от того, участвует ли она в боевых действиях или отсиживается в форте. Если питания ставится скудным, юниты начинают помирать. Насущная необходимость постоянно добывать пищу и определила основной элемент геймплея, а именно — борьбу за окрестные деревни. Именно в них и производится еда. Основная задача состоит в том, чтобы не только захватить деревню, но и удержать ее. Для этого нужно постоянно держать в каждой захваченной деревне достаточно большой гарнизон. В противном случае вражеская армия не преминет восстановить статус-кво и заграбастает ценную деревеньку.

Самая большая сложность игры состоит в управлении отрядами юнитов. Очень часто они идут совсем не в том направлении, которое вы избрали, в то время как армия



2 Сражение в самом разгаре. Армаду отменно обученных римских легионеров не останавливают даже боевые верблюды карфагенян.

компьютерного противника управ-
ляется гораздо лучше и, следова-
тельно, несет меньше потерь. Вое-
вать в этой игре нужно непременно
и с чем раньше, тем лучше. Страте-
гия выжидания и отсиживания ни
к чему хорошему не приведет. Да-
же если засесть в форте, ничто не
помешает противнику быстро
построить катапульту и разнести
крепость и форт вместе со всеми,
кто находится внутри. К сожа-
лению, чем больше ваша армия, тем
труднее ею управлять. Может слу-
читься так, что половина войска бу-
дет из последних сил сражаться, а
другая половина — стоять столбом
в непосредственной близости от
первой, не проявляя ни малейшего
желания поддержать истекающих
кровью товарищей.

Что касается графики, звуков и прочих спецэффектов, то они не хуже, но и не лучше, чем были в Celtic Kings; ну а если говорить о музыке, то оркестровые аранжировки исключительно подходят для игры, в основе которой лежит подлинная история войн между Римом и Карфагеном. Плохо лишь то, что набор мелодий не отличается разнообразием и со временем придется.

В целом же, "Пунические войны" — добротная стратегия, которая, наверняка, не разочарует ни тех, кто любит игры этого жанра, ни тех, кому интересна история войны между Римом и Карфагеном. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Любопытная RTS, которая, к сожалению, отличается унылой графикой и не слишком сообразительным AI. Однако, если закрыть глаза на эти недостатки, то *Nemesis of the Roman Empire* — вполне достойный представитель жанра.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАДИНА

385K и 11535K

★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

6.0

WAR TIMES

Степан Чечулин

Жанр: RTS ■ Издатель: Strategy First ■ Разработчик: Legend Studios ■ Похожесть: Warcraft II, Dune 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD
www.legames.com/wartimes

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Вы, возможно, уже устали слышать одно и то же, но смиритесь с этим фактом: игры, посвященные второй мировой войне, выходят — и этому потоку не видно ни конца, ни края. Испанская студия **Legend Studios** внесла свою лепту во всеобщее WWII-бесумие и выдала на-гора стратегию в реальном времени — **War Times**. Лепта, надо сказать, вышла весьма скромной.

Привет из прошлого

Самое хорошее, что есть в этой игре — начальная заставка и музыка. Все остальное — увы, никак не дотягивает до общепринятых мировых стандартов. Начнем с того, что игра потребует от вас дополнительных расходов на газеты и журналы, которые вы будете читать, ожидая, пока на экране произойдет то или иное событие. В мире War Times все происходит чудовищно медленно, начиная со строительства самого мелкого объекта и заканчивая перемещениями юнитов.

Играть можно на стороне одной из стран-участниц войны: Германии, СССР, Великобритании или США. Армия каждой страны обладает своими сильными и слабыми сторонами. У СССР — самые мощные танки. У Германии — кроме танков, самые убийные пулеметы и ракеты V8. Американская авиация — самая сильная и развитая. И так далее и тому подобное. Игра состоит из двух кампаний — за Германию и

за Союзников. В них обыгрываются такие знаменитые события Второй Мировой как, например, оккупация Франции, операция Market Garden и другие.

Геймплей включает в себя стандартные для RTS действия — постройку базы, сбор ресурсов и боевые операции. Однако, в War Times все эти увлекательные в других играх занятия становятся унылой рутинной — в основном потому, что длаться они бесконечно долго. Прежде чем построить базу, нужно построить штаб, а до того времени больше ничего строить нельзя. А если учесть, что штаб строится минут семь, то становится по-настоящему страшно. Так же последовательно надо строить нефтяные вышки, электростанции и прочие потеребные в хозяйстве объекты. Затем предстоит столь же нудно добывать ресурсы — руду и нефть — и производить армию.

Когда, наконец, дело доходит до боев, уже не удивляешься, что на поле битвы царит разброд и шатание — ясно, что армия настолько вымотана предварительной подготовкой, что ей хочется забыться и заснуть непосредственно в окопах. Но — на войне как на войне, и совершать ратные подвиги придется, несмотря на то, что в War Times юниты действуют совершенно несогласованно: стоит вам отдать какой-либо приказ — тут же закрывайте лицо руками, поглядывая на экран сквозь пальцы, и время от времени креп-



1 Противник, зажатый в ущелье, расстанется с жизнью под аккомпанемент дискотечных спецэффектов.

2 С графическим движком разработчики опоздали лет этак на пять. Или десять.

ко жмурьтесь — ибо там в этот момент будут происходить жуткие события! Юниты толкаются, топчутся на месте, то и дело застревают в углах зданий и нипочем не хотят продвигаться в нужном направлении. Что касается боевых машин, то легкие танки стремительно уносятся вперед без какой бы то ни было поддержки пехоты и становятся легкой добычей противника, в то время как тяжелые танки неповоротливо перемещаются и пылятся в отдаленном арьергарде, и врагу не составляет никакого труда разделаться с ними поодиночке. Правда, несколько уравновешивает положение столь же тупой AI противника. Вражеская армия такая же нестройная, как и ваша, так что добры молодцы с обеих сторон напоминают пьяную ватагу разжалованных нижних и высших чинов.

Еще один, и весьма существенный недостаток War Times — безбожно устаревшая графика.

Угловатые модельки пехоты, плохо детализированные коробки зданий и настолько невыразительные юниты, что внешне крайне трудно отличить саперов от парашютистов, а танк от пушки. Мототонная серо-коричневая цветовая палитра, скудный пейзаж и неповоротливая камера довершают общую унылую картину.

■■■

В итоге можно сказать, что за исключением нескольких интересных миссий в этой игре нечем поживиться даже самым оголтелым поклонником Второй Мировой. Они, скорее, предпочтут включить саундтрек из War Times (ибо местная музыка действительно хороша) и погрузиться в чтение мемуаров маршала Жукова или генерала Монтегю, нежели тратить силы на управление неповоротливыми юнитами и нудное возведение нефтяных вышек и военных заводов. Хотя... кто знает! ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

RTS средней руки — строительство, экономика и боевые действия. Снова и опять. Рекомендуется только отчаянным фанатам жанра и любителям игр WWII-тематики.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★☆☆☆☆☆ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★☆☆☆☆☆ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★☆☆☆☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★☆☆☆☆☆ 7.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

5.5

ИЛ-2 ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ — АСЫ В НЕБЕ ШТУРМОВИК



Николай Погасов

Е-МАЙЛ: RUBRIKI@SEIGROMANIA.RU

Жанр: Автосимулятор ■ Издатель: 1С ■ Разработчик: 1С; Maddox Games ■ Похожесть: Ил-2 Штурмовик ■ Мультиплеер: Интернет ■ Количество дисков: Один CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

http://games.1c.ru/il2_acs

Год и семь дней поклонники культового авиасима "Ил-2: Забытые сражения" ждали выхода полноценного дополнения к игре. Ждали не зря: Олег Медокс сотоварищи снова доказывают, кто в летном жанре — лучший.

Полынь, комета и летающие крылья

Что виртуальные летчики хотели получить в дополнении? Главное — новые крылья, и нам их подарили немало: три десятка новых самолетов. Все летательные аппараты можно условно поделить на две части: те, которыми любят, и те, на которых предстоит воевать. Среди "красавцев" отметим реактивные истребители. Это американский YP-80 (опоздавший к концу Второй мировой) и три немецких "крылатых ужаса", летать на которых могли только люди с суицидальными наклонностями: фанерный He-162A, ракетный "Комет" (запаса топлива у него хватало аж на 6 минут полета) и "летающее крыло" Go-229, которое наверняка вдохновило Лукаса, когда он придумывал дизайн имперских истребителей для классической трилогии "Звездные войны" (до захвата завода союзниками весной 1945 г. немцы успели выпустить только один такой самолет, и то без вооружения).

Любитель авиакзотики впечатлят крылатая ракета "Фау-1" (гитлеровское "оружие возмез-

дия", наводившее панику на Лондон) и два составных бомбардировщика — СПБ и "Мистель". Главное достижение советского СПБ — уничтожение в 1941 году моста через Дунай. Немецкий Mistel конструктивно состоял из двух самолетов: истребителя и начиненного взрывчаткой беспилотного бомбардировщика, который висел под брюхом первого.

В качестве новых "рабочих лошадок" в игре появились знаменитые английские "Спитфайры", японские "Зеро" и американские "Мустанги". Кроме того, нам наконец-то разрешили пилотировать бипланы (в аддоне доступны итальянский ФИАТ и "Гладиатор" шведской сборки) и двухмоторные истребители: немецкий Вf-110 и американский "Лайтнинг". Последний знаменит еще и тем, что на самолете именно этой модели отправился в свой последний полет писатель Антуан де Сент-Экзюпери.

Со времен выхода оригинальных "Забытых сражений" в войну вступили еще шесть стран: на стороне Союзников — Польша, Франция, Британия и США, а в блоке Оси — Румыния и Словакия. Причем полки в небе переговариваются по-польски, французски — по-французски, и даже переговоры бойцов Королевских и американских ВВС записаны отдельно, хотя, казалось бы, и другие говорят по-английски. Жаль, что на своей ридной мове не разговаривают японцы, и это тем



1

1 Битва "этакерок": ФИАТ против английского "Гладиатора".



2

2 Будь у Геринга тысяча "летающих крыльев", ни один В-17 не долетел бы до столицы Рейха.

более странно, что даже для румын и словаков записаны оригинальные аудиоскетчи.

Несмотря на наличие новых карт (Арденны, Нормандия и Тихий океан), действие новых кампаний развивается на давно знакомом Восточном фронте. Скажем, французская кампания — это история знаменитого полка "Нормандия—Неман", летавшего на "Яках". Новые пространства пока оставлены на откуп энтузиастам-разработчикам и... следующему аддону.

Из технических изменений в игре стоит отметить определенное улучшение графики и AI компьютерных пилотов.

■ ■ ■

Как и с любой доброй междой, с "Асами..." не обошлось без ложки

дегтя. В аддоне не устранены те недостатки, которые более всего раздражали в оригинальной игре: краткое зависание изображения при появлении новых самолетов на карте, а также затяжные полеты к полям сражений без возможности ускорить время более чем в восемь раз.

Несмотря на то, что часть моделей техники и карт, которые заявлены издателем как новшества "Асов в небе", на самом деле появились ранее (в патче 1.22 и сборнике миссий "Второй фронт"), новое дополнение обязательно должно появиться в коллекции каждого фаната "Ил-2: Штурмовик". Представленных винков вам вполне хватит до осени, а там уже выйдет Pacific Fighters — и начнется война на Тихом океане... ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый полноценный аддон к самому популярному симулятору эпохи Второй мировой. Десятки новых моделей техники, новые страны, участники, карты и кампании. Обязательное приобретение в коллекцию всех пилотов "Ил-2".

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

8.5

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **ИЮЛЯ'2003** по **АПРЕЛЬ'2004**

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	▲ 5	Far Cry	2121	9,7%
2	■	Need for Speed: Underground	1816	8,3%
3	■	Star Wars: Knights of the Old Republic	1594	7,3%
4	■	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1398	6,4%
5	▲ 2	Unreal Tournament 2004	1149	5,2%
6	▼ 1	Call of Duty	1040	4,7%
7	▲ 3	Warcraft III: Frozen Throne	804	3,6%
8	▲ 1	Silent Hill 3	721	3,3%
9	NEW	Painkiller	677	3,1%
10	NEW	Hitman: Contracts	636	2,9%
11	■	Пираты Карибского моря	581	2,7%
12	■	Prince of Persia: Sands of Time	497	2,2%
13	▲ 1	XIII	460	2,1%
14	NEW	Manhunt	433	1,9%
15	▲ 2	Battlefield Vietnam	374	1,7%
16	NEW	Sacred	358	1,6%
17	NEW	Syberia 2	350	1,6%
18	▼ 7	Операция Silent Storm	349	1,6%
19	▼ 6	Command & Conquer: Generals — Zero Hour	342	1,5%
20	▲ 6	Власть закона	332	1,5%
21	NEW	Операция Silent Storm: Часовые	331	1,5%
22	NEW	Периметр	306	1,4%
23	▼ 8	Worms 3D	289	1,3%
24	NEW	Colin McRae Rally 04	287	1%
25	▼ 7	Jedi Knight: Jedi Academy	227	0,9%
26	▼ 3	Beyond Good & Evil	204	0,8%
27	▲ 6	Broken Sword: The Sleeping Dragon	185	0,8%
28	▲ 2	Enter the Matrix	184	0,8%
29	▼ 4	NHL 2004	183	0,8%
30	▼ 8	TRON 2.0	172	0,7%

На 17 мая в голосовании приняли участие **4728** человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

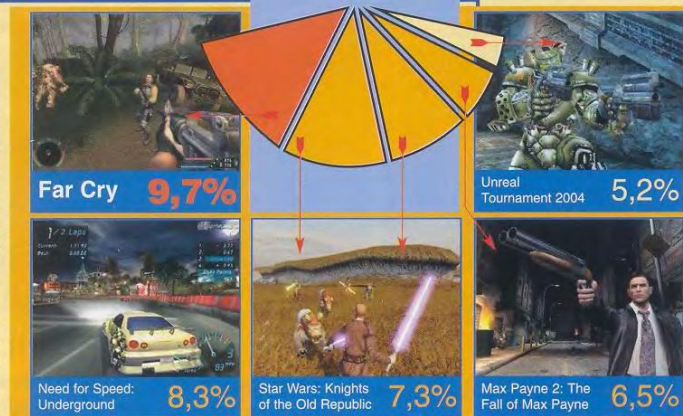
D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

В этом месяце с нашим хит-парадом приключилось сразу несколько крупных событий. Во-первых, согласно нашим правилам, из таблицы был почетно исключен любимец публики — **GTA: Vice City**. Ну а во-вторых, хит-парад буквально атаковали новинки всех мастей и калибров. Место лидера стремительно занял **Far Cry** и, по нашему глубокому убеждению, будет пребывать на вершине нашего чарта как минимум до выхода **DOOM 3** или **Half-Life 2**. Также до пятерки лидеров добрался **Unreal Tournament 2004**, потеснив на пятом месте **Call of Duty**. В затылок ему дышат как минимум два мегахита: **Painkiller** и **Hitman: Contracts**, рейтинг которых в ближайшее время будет расти, как на дрожжах (по крайней мере, есть такое предположение). В остальном первая пятерка практически не изменилась — **NFS: Underground**, **Knights of the Old Republic** и **Максим Пейн** по-прежнему твердо удерживают свои позиции.

Также в первой тридцатке оказались **Sacred** и **Syberia 2** — игры, бе-



зусловно, хитовые в своем жанре. Однако их умудрился переплюнуть кроваво-трагический **Manhunt**, который вволю стремится попасть в первую десятку и, скорее всего, окажется там в июле.

На стратегическом фронте, похоже, в ближайшие месяцы состоится "русская буря". Отечественные блокбастеры вроде **"Периметра"**, **"Власти закона"** и новейшего аддона к **"Операции Silent Storm"** обладают

приблизительно одинаковым рейтингом и вот-вот схлестнутся в кровавой битве за обладание сердцами геймеров. Что ж, будем следить за развитием событий и ждать результатов следующего хит-парада.

Хит-парад **"ИГРА МЕСЯЦА"** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **"Игромании"** (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с **ИЮЛЯ** по **АПРЕЛЬ** 2003—2004 гг. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях "Игромании" итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

17 МАЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **АВГУСТЕ—МАЕ** 2003—2004 гг. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об "Игре месяца", полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD "Игромании" в рубрике "ИнфоБлок".

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

ИГРОМАНИЯ
ИГРА МЕСЯЦА

Геноссе! То, что происходит с индустрией, можно описать простым, но емким словечком: "прорвало". Со времени выхода предыдущего номера нашего журнала вышло как минимум ВОСЕМЬ игр, которые можно смело называть хитовыми. Заметьте — не просто "хорошими" или "успешными", а именно "хитовыми". Да, мы допускаем, что через пару месяцев от их нынешней славы останется лишь горстка могильной пыли, но сегодня — они в зените популярности.

Итак, начнем с главных хитов месяца. Во-первых, в свет вышел долгожданный **Painkiller** — игра, которая является образцом качественного и выверенного экшена. Это не революция и не поспание жанра — нет. Это просто удачное сочетание всего лучшего, что было в экшенах последние несколько лет: отличная графика, роскошный дизайн и невероятно затягивающий геймплей. **Painkiller** — это тот платиновый эталон, на который должны ориентироваться все без исключения разработчики.

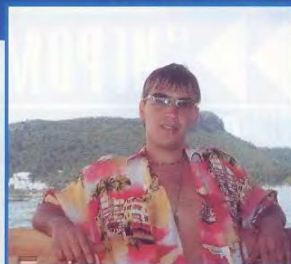
Далее в нашей программе: "Возвращение лысого" — **Hitman: Contracts**. Новая серия приключений самого знаменитого компьютерного киллера безусловно понравится всем фанатам первых двух игр, однако вряд ли завоеует лавры предшественника.

Демииграм из **IO Interactive** определенно нужно описать художественные и технические приемы для того, чтобы серия оставалась по-прежнему хитовой.

Также в подотчетном месяце вышел главный трэш весны — **Manhunt**. Игра, которая по совокупности разнообразных жестокостей оставляет далеко позади любимый народом "симулятор маньяка" **Postal 2**. Сюжет про чудом спасенного эка, глагероя зверского реалисти-шоу в стиле "Бегущего человека", парад отморозков в самых мрачных кварталах мегаполиса, вскрытие черепных коробок ломиком, разбивание голов бейсбольными битами и весь остальной набор практических извергов. В общем — любители подобных развлечений будут в полном восторге.

Далее по кругу: ни в коем случае не пропустите **Action/RPG** под скромным названием **Sacred** — лучшее, что было в жанре после **Diablo II...** да и что греха таить — натуральный **Diablo**-киллер. Первый, в новейшей истории игр.

Любители квестов — непременно обратите внимание на долгожданное продолжение культовой **Syberia 2**. Правда, оно продолжение до статуса "культового", ей-ей, не дотягивает, но все еще остается хорошей и крепкой игрой. Наконец, фанаты



ролевой игры в "дочки-матери" — не забудьте пропустить первый (и пока что единственный) на свете клон игры **The Sims** под названием **Singles**. Медитативная игра про обустройство семейного быта с элементами авто-порно — akurat то, что нужно всем скучающим без женского внимания мужчинам.

Ну и напоследок, о главном событии месяца — странной игре "Периметр". Разрешите, я не буду ничего о нем говорить, а только ограничусь рекомендацией? Так вот — купите эту игру. Просто купите. Пожалуй, среди всего потока мегахитов, она — лучшее, что вышло в этом месяце.

Кажется, это все на сегодня. С вами был...

Матвей Кумби,
заместитель главного редактора



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Победитель июньского тотализатора получит незабываемый и, главное, незаменимый в хозяйстве каждого истинного игромана приз — отличную современную видекарточку **Gainward FX Ultra 880** с TV-DVI выходом. Устали от тормозов в современных играх? Тогда вам непременно поможет Ultra 880!

За предоставленный приз редакция благодарит компанию **Atlantic Computers** (www.atlantic.ru).

Победитель апрельского тотализатора

В марте победителем нашего тотализатора стал **Евгений Загудалов (г. Пермь)**, который дал ответы наиболее близкие к финальным итогам голосования. От имени редакции мы поздравляем товарища Константина и торжественно вручаем ему отличный цифровой фотоаппарат, акустическую систему 5.1 JB-652 от компании **JetBalance** (www.jetbalance.ru)!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

"Игромания" предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном "Игровом тотализаторе". Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятёрки игр-лидеров хит-парада "Игра месяца", который проводится с 7 по 28 июня. Прием писем заканчивается 14 июня.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятёрки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой "Игровой тотализатор — июнь". В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 14 июня.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций — так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Far Cry

Рейтинг “Манию” **9.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплее. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action • Crytek • Бюкс

Grand Theft Auto: Vice City

Рейтинг “Манию” **9.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №07/2003

Убер-популярный гангстерский боевик в стилистике восьмидесятых. Жаркий асфальт Майами, красные кабриолеты, спортивные мотоциклы, гавайские рубашки и гаитянские мафиози. Однозначный блокбастер.

Action • Rockstar North

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Рейтинг “Манию” **10!**

Полная рецензия в “Игромании”: №12/2003

История любви нордического полицейского и длинноногой киллерши. Нуар-детектив в обертке дорогого голливудского боевика. Невообразимо интересная и зрелищная игра.

Action • Rockstar Games • Ремедь

Need for Speed: Underground

Рейтинг “Манию” **9.0**

Полная рецензия в “Игромании”: №02/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорожных авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Action • Electronic Arts • Black Box • Софт Клаб

Silent Hill 3

Рейтинг “Манию” **9.0**

Полная рецензия в “Игромании”: №02/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG • LucasArts • BioWare

Star Wars: Knights of the Old Republic

Рейтинг “Манию” **10!**

Полная рецензия в “Игромании”: №02/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG • LucasArts • BioWare

Unreal Tournament 2004

Рейтинг “Манию” **9.0**

Полная рецензия в “Игромании”: №05/2004

Последняя ступень эволюции знаменитого многопользовательского шутмана. Новые режимы игры, отточенный баланс и технологичная современная графика. Лучший представитель в своем классе игр.

Action • Epic Games • Atari

Власть закона

Рейтинг “Манию” **8.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №04/2004

Приквел к знаменитому “Коду доступа: РАИ”. Киберпанковский сюжет, продуманная тактическая система и множество всевозможных хитростей. Лучший подарок для всех фанатов X-COM.

Стратегия • Moby Legend • Юкс • Руссобит-М

ИЛ-2: Штурмовик — Асы в небе

Рейтинг “Манию” **8.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №05/2003

Технический, качественный, продуманный и самый масштабный аддон к лучшему на сегодняшний день авиасимулятору эпохи Второй Мировой.

Action • TC • Maddox Games • TC

Периметр

Рейтинг “Манию” **9.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №05/2003

Самая необычная стратегия нашего времени, которая одинаково понравится и поклонникам RTS, и любителям интеллектуальных игр.

Action • М-Д Лаб • TC

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Цифровая конвергенция от Samsung

Под таким замысловатым лозунгом компания **Samsung** провела в Москве презентацию весенних цифровых новинок, в первую очередь — ноутбуков и ЖК-мониторов. Среди представленных ноутбуков наиболее пристального внимания заслуживает модель **X15Plus**, на базе новой технологии **Intel Centrino**, и модель **M30**.



X15Plus построен на чипсете **i855PM+** и выгодно отличается большим 15,1" ЖК-экраном и мощной для ноутбука видеокартой **nVidia GeForce FX Go 5200** с 64 Мбайт памяти, что делает его вполне подходящей покупкой для мобильных геймеров.

Вторая модель — **M30** — представляет собой hi-end-ноутбук с процессором **Intel Mobile Pentium 4** с частотой до 3,2 ГГц. Видеосистема этой модели построена на базе видеокарты **ATI Mobility Radeon 9000** с собственной быстрой **DDR-памятью** объемом 64 Мбайт. Главная отличительная черта дизайна **M30** — наличие качественной аудиосистемы **2+1 JBL** (2 динамика и сабвуфер). **S-Video**-выход и оптический аудиовыход **SPDIF** позволяют подсоединять к ноуту аудиосистему 5.1 и выводить изображение на большой экран телевизора. А батареи из 12 ячеек обеспечивают 5 часов автономной работы.

Среди мониторных новинок — мультимедийные модели ЖК-мониторов (**173MP**, **710MP**), поддерживающие стандарты **HDTV** (телевидение высокой четкости), модели класса "премиум" (**243T**, **193P** и **172X**) и выполненные в новом стильном дизайне мониторы **910N** и **710V**.



В число возможностей и технических особенностей модели **173MP** входят: контрастность изображения **400:1**, яркость **350 кд/м²** и среднее время отклика **25 мс**. Широкий выбор различных аудио- и видеоразъемов (включая видеовыходы **SCART** и **S-Video**) обеспечивает легкое подключение широкого списка внешних устройств: ПК, DVD-проигрывателя, видеомagneфона, видеокамеры, спутникового ресивера и аудиосистемы.

Выполненный в эргономичном дизайнерском решении "бескнопочный" монитор **193P** с диагональю экрана **19"** позволяет изменять настройки экрана только программным способом. ЖК-матрица **SynMaster 193P** обеспечивает время отклика **20 мс**, контрастность **800:1**, яркость **250 кд/м²** и широкий угол обзора **178** градусов.

Наиболее выдающимися техническими характеристиками среди новых моделей мониторов обладает модель **243T** с диагональю экрана **24"**. Этот широкий монитор воспроизводит четкое изображение с разрешением **1920x1200**, обеспечивая угол обзора **170/170** градусов. Контрастность изображения составляет **500:1**, яркость — **270 кд/м²**, а среднее время отклика — **30 мс**. Интересно, что эту грядущую в числе прочего можно повесить на стену, сэкономив место на рабочем столе.

Хохломские мыши и берестяные клавиатуры



Тяга человека к прекрасному неистребима и порой проявляется в весьма неожиданных областях. Все слышаны о прозрачных и расписных корпусах, светящихся кулерах и прочих моднинговых штучках. А чем, спрашивается, хуже мышки или клавиатуры? Почему бы не заняться



росписью и декорированием и этих устройств? Примерно таким путем пошли мыслить ребята из фирмы **Russian Mouse**, что в результате вылилось в целую серию уникальных продуктов и услуг. Часть ассортимента "Руссо-мышь" можно оценить на иллюстрациях, но это далеко не все — вы сами можете придумать и заказать оригинальную и неповторимую боевую раскраску для своей двухкнопочной подруги с колесиком. Также можно приобрести мышку в матерчатом "костюме", мышку с рельефными наклейками и даже берестяную клавиатуру. Если вы чувствуете, что где-то внутри вашей натуры скрывается эстет или же вы просто ищете оригинальный подарок — непременно посетите интернет-магазин www.russian-mouse.com.

Гига-мама от GIGABYTE

Кто сказал, что родители не выбирают? Еще как выбирают! А при необходимости еще

и апгрейдят, во всяком случае — "маму". Кстати, устоять перед искушением провести очередную глобальную



апгрейд домашнего ПК становится все труднее и труднее. Вслед за появлением новых процессоров **Intel Pentium 4** с поддержкой технологии **Hyper-Threading** пользователи решили и производители системных плат, представившие новые модели материнки под новые процессоры. Одной из самых заманчивых новинок безусловно является новинка от **GIGABYTE** — плата **GA-8KNXP Ultra-64**.

Системная плата **GA-8KNXP Ultra-64** поддерживает процессоры **Intel Pentium 4** с частотой системной шины **800 МГц** и технологией **Hyper-Threading**, двухканальную память стандарта **DDR400** и интерфейс **AGP 8x**. Вместе эти технологии обеспечивают высочайшее быстродействие системы, а встроенные контроллеры **Serial ATA** и **SCSI** с поддержкой **RAID** гарантируют оптимальную скорость доступа к данным и их надежное хранение. Плата оснащена 64-разрядным интерфейсом **PCI-X** (обратно совместимое расширение шины **PCI**), высококачественной **7.1**-канальной аудиоподсистемой и встроенным контроллером **Gigabit Ethernet**.

С учетом того, что **GIGABYTE** всегда благосклонно относилась к оверклокерам, оставляя простор для регулировок в настройках платы, **GA-8KNXP Ultra-64** выглядит удачным приобретением для всех любителей "быстрой езды".

Технические характеристики:

Чипсет: Intel 875P / южный мост Hance Rapids ICH
Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4 Hyper-Threading 800 МГц FSB
ОЗУ: двухканальная DDR400
Видео: AGP 8x
Система электропитания: GIGABYTE Dual Power System Gold (DPS-Gold)
Контроллеры: Adaptec Ultra320 SCSI, Intel PRO/1000 CT Gigabit Ethernet, Silicon Image Serial ATA
RAID: SATA RAID 0, 1, 0+1
Система охлаждения: Dual Cooling System
Технологии: DualBIOS
USB: 8 портов USB 2.0
Аудио: 7.1 с функцией Universal Audio Jack (UAA)
Слоты: 3 PCI + 2 PCI-X
Форм-фактор: ATX

Полкило меди — и тишина...

И еще одна новость от GIGABYTE. На днях особенностью была представлена новая модель кулера топовой серии **3D cooler Pro — Cooler-ULTRA Super Silent (PCU31-SD)**, предназначенного для использования с процессорами **Intel Pentium 4 Socket 478, AMD Athlon XP и AMD Athlon 4**. Главная отличительная особенность новинки — улучшенное охлаждение, благодаря которому удалось снизить обороты вентилятора и понизить шумовые характеристики кулера.

В отличие от предыдущих моделей, визжавших аж на **40-45 дБ**, шум от **PCU31-SD** не превышает **24 дБ**. И это — при максимальных оборотах **2500 об/мин**. А если использовать кабели, позволяющие управлять оборотами вентилятора, то вполне можно добиться результатов **1900 об/мин** и шума не более **18,5 дБ**.

Всем любителям тишины подобные характеристики должны понравиться. Не подкачал также и внешний вид **PCU31-SD** — и радиатор, и основание сделаны из полированной меди, вдобавок кулер оснащен системой подсветки, что несомненно порадует обладателей прозрачных корпусов.

Технические характеристики:

Размеры радиатора: 83x83x90 мм
Напряжение питания вентилятора: 12 В
Скорость вращения: 2500 об/мин±10% (стандартная), 1900 об/мин±10% (при подключении кабеля управления скоростью вращения)
Уровень шума: 23,7 дБ (2500 об/мин), 18,5 дБ (1900 об/мин)
Подшипник: шариковый
Суммарная масса: 760 г

То ли джойстик, то ли мышь

Все вы наверняка знаете о мышках, заточенных специально для игр. А бывают ли специальные геймерские клавиатуры? Конечно! Недавно **BTC** выпустила беспроводную модель **9019URF Wireless**, которая по задумке дизайнеров компании сделает жизнь любителей компьютерных игр еще прекраснее.

Главная особенность новой клавиатуры — специальный миниджойстик **Dual Mode Joystick Mouse**, расположенный в верхнем левом углу. Он может выполнять функции как джойстика, так и мышки, причем переключение режима работы выполняется нажатием простой комбинации клавиш **Fn+F11**.

Помимо этого клавиатура оборудована двумя ручками по бокам корпуса для удобного переноса **9019URF** с места на место — это ведь беспроводная модель, не забыли? Кстати, гарантированная дистанция удаленной ра-

боты составляет не менее **3 м** от приемника сигнала.

Кнопки новинки сделаны из стойкого пластика **ABS**, и компания **BTC** гарантирует количество нажатий каждой не менее **15 миллионов** раз. Дизайн кнопок выполнен по образцу, применяемому в тонких ноутбуках, поэтому высота клавиш **9019URF** вдвое меньше, чем в обычных клавиатурах.

Плеер и наушники для толстосумов

Вы еще не слышали о серии продуктов от **Sony** под общим названием **QUALIA**? Это очень дорогая серия эксклюзивных цифровых вещей с потрясающими потребительскими свойствами, включающая в себя только лучшие дизайнерские модели высшего качества. Последние два продукта в этой серии — мини-плеер **Q017-MD1** и наушники **Q010-MDR1** — стоят соответственно **\$1700** и **\$2400**.

Комплект поставки плеера впечатляет — в нее входит не только подставка, элегантный пульт ДУ, специальная тряпочка для протирки плеера, но и специальный кейс.

Наушники также «стараются» оправдать свою заоблачную цену. Разработанные по новейшей технологии нанокompозитных материалов, они способны выдавать частоты в фантастическом диапазоне **5 Гц — 120 кГц**. Буквально каждая деталь наушников заслуживает отдельного рассказа: тут вам и четырехжильный провод из бескислородной 99-процентной меди с особой завивкой, и особые динамические головки, выда-



ющие зубодробительные басы, и специальная антирезонансная структура динамиков.

Вдобавок — и наушники, и плеер выглядят просто потрясающе, так что, если у вас возникла проблема с применением лишней пары другой тысячи долларов, имейте в виду.

Сухим из воды

Самый продуктивный способ охлаждения — водяной, но, увы, для электроники его использовать нельзя из-за неминуемого короткого замыкания. Но прогресс не стоит на месте, и то, что еще вчера было несбыточной мечтой, сегодня становится реальностью.

Компания **3M** в буквальном смысле слова шокировала компьютерную общественность демонстрацией **Noves 1230** — специальной жидкости, которая не смачивает практически никакие материалы, включая даже бумагу. Также **Noves** преспокойно можно использовать для охлаждения любых электронных схем, попросту погружая последние в ем-



кости с этой чудо-жидкостью. В ходе демонстрации новинки в нее погружали работающий ЖК-телевизор и ноутбук, которые после такой водной процедуры не только не вышли из строя, но даже остались сухими. Так что не удивляйтесь, если в скором времени в продаже появятся корпуса для оверклокеров — прозрачные, полностью герметичные и с отвинчивающейся крышкой для заливки **Noves 1230**. А какой простор для моддинга! Жаль только, что в этой субстанции не выживают аквариумные рыбки — идея превратить корпус компьютера в аквариум лично мне кажется весьма заманчивой.

Компьютер для Буратино

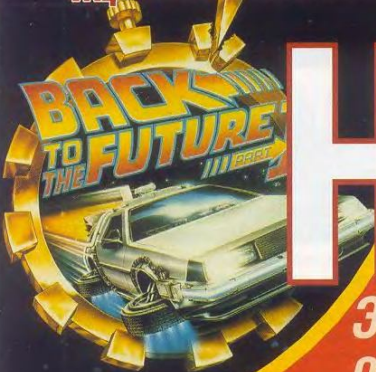
Шведская компания **Swedex** восприняла моду на экологически чистые товары, что называется, буквально, начав выпуск... деревянных компьютеров. Разумеется, из дерева изготавливаются только корпуса устройств, но ведь именно обычные пластиковые корпуса являются самыми токсичными компонентами электроники. Надо отметить, что подобный шаг диктуется не только заботой о пользователе, но и соображениями моды — спрос на деревянные компьютеры оказался настолько высок, что только за один год было продано более тысячи деревянных компьютеров и компьютерной периферии, и, судя по всему, спрос на такую экзотику будет только расти.

Цены на экологически чистые компьютеры из дерева, как и следовало ожидать, довольно высоки, но вполне сопоставимы со стоимостью обычных ПК. К примеру, деревянная мышь обойдется покупателю в **40 евро**, клавиатура — в **50 евро**, а ЖК-монитор в деревянном

корпусе — в **400 евро**, то есть в среднем — на **30%** дороже обычных компьютерных аксессуаров.

Жаль, Буратино не дождал до этих славных времен.





НАЗАД В БУДУЩЕЕ 2

Эволюция видеокарт: от Savage2000 до GeForce FX

Антон Большаков

E-MAIL РУБРИКИ: HARB@IGROMANIA.RU

В предыдущем номере "Игромании" мы взвесили раскрывать тайну происхождения современных игровых видеокарт. В этом — мы закончим наше повествование.

Бек T&L

Предыдущую статью мы закончили на том месте, когда в 2000 году nVidia одолела известную 3dfx. Однако, расписывая историю с 3dfx, мы не сказали об одном важном моменте: 30 августа 1999 года компания S3 представила графический процессор нового поколения — **Savage2000**. Анонсируя свое детище, S3 объявила, что в чип будет интегрирован геометрический акселератор, отвечающий за преобразование координат и расчет освещения. Да-да, это именно то, о чем так долго говорили инженеры из nVidia. Так что неудивительно, что 31 августа, буквально на следующий день, менеджеры nVidia рассказали публике о своем революционном достижении — блоке преобразования координат и расчета освещения...

Операции по преобразованию координат и расчету освещения (**Transformation & Lighting**) требуют больших вычислительных ресурсов. Выполнять эти операции может центральный процессор компьютера либо специальный геометрический сопроцессор видеокарты. И чем мощнее этот геометрический сопроцессор, тем больше полигонов можно использовать для представления объекта, а значит, конечное изображение будет более реалистичным. Savage2000 стала той видеокартой, в которой впервые был использован геометрический сопроцессор с незамысловатым названием **S3TL** (**S3 Transformation & Lighting**). За счет него Savage2000 могла просчитывать трехмерное изображение без помощи центрального процессора. А потому при включении T&L-блока производительность Savage2000 возрастала на 30-40%.

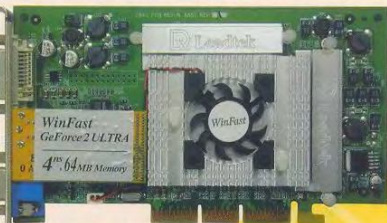
Вот краткие технические характеристики Savage2000:

- ▶ частота работы ядра от **150 до 200 МГц**;
- ▶ интегрированный геометрический процессор преобразования координат и установок освещения (**S3TL**);

- ▶ возможность равномерного распределения нагрузки между центральным процессором и геометрическим блоком **S3TL**;
- ▶ частота работы шины памяти от **166 до 200 МГц**;

- ▶ объем видеопамати до **64 Мбайт SGRAM**;
- ▶ разрядность шины памяти **128 бит**.

Итак, как мы уже говорили, 31 августа 1999 года nVidia анонсировала свою новую



Обратите внимание на большой алюминиевый радиатор GeForce2 Ultra. Подобные видеокарты грелись не на шутку.

видеокарту **GeForce256**, в которую также был встроен геометрический блок T&L. Отличительной особенностью GeForce256 стало наличие на нем четырех пиксельных конвейеров. То есть за один такт GPU мог формировать четыре пикселя одновременно (тогда как все видеокарты предыдущего поколения обшчитывали до двух пикселей за такт). Помимо всего прочего — в укор **Riva TNT2** — видеокарточки на базе GeForce256 научились осуществлять качественную поддержку трилинейной и анизотропной фильтрации. Причем использование анизотропной фильтрации не так сильно тормозило скорость игр, как раньше.

"Узким местом" новой линейки видеокарт стала их память. Дело в том, что видеокарты GeForce256 оборудовались устаревшей SDRAM-памятью. Впрочем, некоторое время спустя nVidia перевела свой новый продукт на современную **DDR SDRAM**. В результате частота памяти составила **300 МГц** (реально — **150 МГц** по обобщенному импульсу). При этом тактовая частота самого ядра осталась на прежней отметке в **120 МГц**.

Следующим шагом в развитии семейства GeForce стал графический чип **GeForce2**. По главным традициям TNT2-серии новый графический процессор разделили на два типа: урезанный **GeForce2 MX** и полноценный **GeForce2 GTS**. В свою очередь, GeForce2 GTS послужил основой для **Pro** и **Ultra** версий. Они отличались объемом установленной видеопамати, а также более высокими частотами ядра и модулей памяти. Стоит отметить, что карта теперь могла накладывать на 4 пикселя по две текстуры за такт.

В GeForce2 MX появилась поддержка технологии **TwinView** — возможность вывода изображения одновременно на два монитора или телевизора.

Рассмотрим технические характеристики видеокарт GeForce второго поколения:

- ▶ GeForce2 MX — тактовые частоты **175/166 МГц**, память **SDRAM**, технология **TwinView**, **2** конвейера рендеринга;
- ▶ GeForce2 GTS — тактовые частоты **200/200 МГц**, тип памяти **DDR SDRAM**, **4** конвейера рендеринга;
- ▶ поддерживаемый объем памяти обеих видеокарт — до **128 Мбайт**.

Итак, что же мы имеем? В самом конце 2000 года компания S3 отказалась от дальнейшего продвижения своих продуктов на рынке графических систем. В результате — nVidia заняла доминирующее положение на рынке видеокарт. Именно в этот момент из застенков компании ATI появился запоздавший **Radeon256**.

Следуя по проторенной дорожке, компания ATI разработала собственный геометрический сопроцессор. Эта технология получила воплощение в новом семействе видеокарт **Radeon256**. Справедливости ради заметим, что в плане производительности Radeon256 обходил довольно-таки популярный GeForce2 MX. Более того, если судить по наличию мультимедийных функций, то выходец из ATI оставался далеко и GeForce2 GTS.

Обратимся к техническим характеристикам Radeon256. Максимальный объем памяти нового семейства видеокарт составлял **128 Мбайт DDR SDRAM** памяти. Рабочая частота ядра была **183 МГц**; памяти — до **400 МГц**. И это при том, что, по некоторым

Новый взгляд на

настольный компьютер

EZ-Buddie

www.buddie.ru

источникам, архитектура ядра Radeon256 была рассчитана на частоты вплоть до **350-400 МГц!**

Помимо многообещающей начинки, графический процессор Radeon256 поддерживал немало фирменных технологий. Добрая половина из них обеспечивала наложение разнообразных текстур рельефа, другая работала с геометрической моделью объектов. Так, например, в Radeon256 использовался метод трансформации вершин **Vertex Skinning**, что позволило избежать недоразумений с "натягиванием" текстуры на резкие изгибы моделей объектов. Еще стоит отметить технологию **Keyframe Interpolation**, которая позволяет реализовать изменение внешнего вида отображаемого объекта с помощью начального, конечного и ключевых кадров; все остальные преобразования выполняются автоматически. Другими словами, интерполяция кадров позволяет реализовать мимику на лице персонажа игры, затратив на это минимум усилий и времени GPU. Особого внимания заслуживает поддержка специальных трехмерных текстур, за счет которых Radeon256 мог создавать динамические источники освещения, а также объемный туман, дым и разнообразные жидкости.

Его Величество Шейдер

Начиная с 2001 года рынок игровых видеокарт был фактически поделен между двумя компаниями — nVidia и ATI. Первая поставила на конвейер разработку графических процессоров и стала анонсировать новые чипы каждые шесть месяцев. И весной 2001-го появились первые образцы на базе **GeForce3**.

Очередной представитель линейки GeForce обладал внушительными техническими характеристиками. Чего только стоит его **230-мегагерцовая DDR память**, результирующая частота которой равна



460 МГц. А как вам новый высокопроизводительный T&L-блок, интегрированный на **200-мегагерцовое** ядро GeForce3, — впечатляет? nVidia удивила всех еще и тем, что новый GPU уступал по частоте GeForce2 Ultra, но производительность была намного выше!

В функциональном плане новинка поддерживала практически все прелести "вражеского" Radeon256. Более того, именно в GeForce3 инженеры nVidia применили технологию обработки вершинных и пиксельных шейдеров — **Vertex & Pixel Shader (nFiniteFX Engine)**. Выразаясь простыми словами, технология шейдеров — это своеобразное "мультитекстурирование без границ". До GeForce3 алгоритм мультитекстурирования задавался в жестких рамках графического процессора: видеокарта смешивала текстуры всего лишь несколькими способами. С пришествием технологии пиксельных шейдеров разработчики получили возможность управлять процессом мультитекстурирования. Использование пиксельных шейдеров позволяет добиться более реалистичных эффектов.

По аналогии с пиксельными шейдерами, технология вершинных шейдеров применяется для создания сложных геометрических объектов. Попробуем разбираться. Каждый объект в мире 3D состоит из нескольких тысяч (а порой и миллионов!) треугольников. В свою очередь, треугольник включает в себя три независимые вершины, каждая из которых может быть задана различными переменными.

До появления GeForce3 эффекты освещения вершин сильно тормозили игры. Однако уже сейчас графические процессоры с легкостью оперируют

Обратите внимание, платы на базе GeForce3 оснащались довольно-таки интересной системой охлаждения.

Почувствуйте разницу!



D1S4-2
SiS661
533MHz
2.0
1394
478

D1I4-1
Intel®P65G
800MHz
2.0
1394
GLan
478



D3S4-3
SiS661FX
800MHz
2.0
1394
Lan
modem
478

D3I4-1
Intel®P65G
800MHz
2.0
1394
GLan
478

D3V7-2
VIAKM851
333 MHz
2.0
1394
modem
462



D4S4-2
SiS661
533MHz
2.0
1394
478

D4I4-1
Intel®P65G
800MHz
2.0
1394
GLan
478

D4V7-2
VIAKM851
333 MHz
2.0
1394
modem
462

размеры 262 x 162 x 310

Официальный дистрибутор в России

Boston PC
www.boston.ru

ELITEGROUP
www.ecs-russia.ru

вершинными шейдерами для прорисовки клубящегося над холмом тумана или реалистичной анимации лиц персонажей. Что же касается технологии программируемых пиксельных шейдеров (Pixel Shader), то тут разработчики получили полную свободу в создании таких эффектов, как блеск и динамическое освещение. Плюс ко всему, необходимо понимать, что технологии вершинного и пиксельного программирования дополняют друг друга. На данный момент вершинные и пиксельные шейдеры неразделимы и в коалиции создают неповторимые красоты на экранах наших мониторов. В качестве примера можно привести культовый **Doom 3**, разработка которого началась именно на GeForce3.

Размеры эталонных карт на базе GeForce4 Ti впечатляли!

В новом GeForce впервые появилась технология Light Memory Architecture. Суть ее работы заключается в том, что общий контроллер памяти был разделен на четыре независимых. Каждый из них использует выделенную 32-битную DDR-шину. Этот ход позволил повысить эффективность работы с памятью.

Тем временем в ATI намечается очередная революция. После продолжительного затишья в свет выходит последний первый Radeon — чип с кодовым названием **R200**. Этот чип и карта на его основе **Radeon 8500** были нацелены на hi-end сектор рынка. Не будем распространяться о технических характеристиках нового графического процессора — они немногим лучше параметров GeForce3. Отметим лучше, что с приходом R200 видеокарточки от ATI обзавелись полноценной поддержкой пиксельных и вершинных шейдеров, а также DirectX 8.1. Причем ATI не ограничилась первой редакцией пиксельных шейдеров, а круто взяла быка за рога, продавлив технологию Pixel Shader до версии 1.4. Обновленные пиксельные программы обладали большей гибкостью, а также расширенной масштабируемостью. Между тем, основным козырем нового R200 стала технология специальных N-патчей, получившая название **Truform**. Данная технология позволяет повысить визуальное качество моделей, увеличивая количество полигонов моделей в несколько раз. Но для этого игра должна поддерживать эту технологию.

Параллельно с R200 компания ATI анонсировала **RV200**. Как оказалось, данный графический процессор был ориентирован на профессиональный сегмент рынка. Более того, анонсированный RV200 оказался всего лишь разогнанной модификацией **Radeon256**. Видеокарты на базе этого чипа получили имя **Radeon 7xxx**. В отличие от серии **8xxx**, семерка в начале названия говорит об отсутствии поддержки **DirectX 8.1**. И наоборот,

восьмерка у Radeon 8xxx символизирует полную поддержку функций **DirectX 8.1**.

Краткие технические характеристики нового поколения Radeon таковы:



➤ R200 — известен как Radeon 8500, работает на частоте 250 и 275 МГц для ядра и памяти, Pixel Shader 1.4, Vertex Shader 1.1;

➤ RV200 — получил имя Radeon 7500, работает на частоте 275 и 230 МГц для ядра и памяти.

Тем временем пролетело полгода — приближалась весна 2002-го. Компания nVidia анонсировала свое очередное детище — **GeForce4**. По славным традициям nVidia новый графический процессор поделили на два: полноценный и урезанный. В результате четвертое поколение GeForce было представлено видеокартами серии **GeForce4 Ti** и **GeForce4 MX**. Все видеокарты флагманской линейки **GeForce4 Ti** — **Ti4200**, **Ti4400** и **Ti4600** — работали на разных частотах ядра (225—300 МГц) и памяти (500—650 МГц).

Кроме того, изменение внутренней архитектуры ядра принесло ощутимый прирост скорости обработки вершинных и пиксельных программ. В частности, GeForce4 Ti4600 умудрялся обрабатывать примерно в 3 раза больше вершин по сравнению с **GeForce3 Ti500!** К слову о шейдерах, новый чип стал поддерживать пиксельные шейдеры 1.2 и 1.3. В GeForce4 Ti была снова усовершенствована технология оптимизации памяти, которая получила название **LMA II** (Light Memory Architecture II).

Бюджетная линейка GeForce4 MX базируется на усовершенствованном ядре GeForce2 MX с LMA II архитектурой памяти. И если видеокарты на базе GeForce3 поддерживают вершинные шейдеры, то GeForce4 MX — нет. На практике вышла нешуточная путаница. Получалось, что по своим характеристикам GeForce3 были более «современными» картами, нежели GeForce4 MX!

Впоследствии GeForce4 обзавелся поддержкой интерфейса **AGP 8x**, о чем свидетельствовал суффикс «SE» в названии видеокарт.

Примерно в это же время свет увидела флагманская модель линейки — **GeForce4 Ti4800 SE**. Подводя черту, отметим, что линейка видеокарт GeForce4 не принесла с собой каких-либо революционных технологий. Можно даже сказать, что графический процессор GeForce4 Ti стал своеобразным продолжением славных традиций GeForce3.

Компания nVidia — более чем достойный противник, и в ATI это прекрасно понимали. Ответ в лице **Radeon 9000** последовал незамедлительно. Еще в отрочестве данный чип был известен под именем **RV250**. И как вы уже догадались, символ «V» в названии указывает на бюджетную направленность графического процессора. Но что же на самом деле скрывалось под маркировкой RV250? Сказать по правде, под кремневой обложкой нового чипа прятался наш старый знакомый — R200. Единственное отличие RV250 заключалось в урезанном количестве блоков по обработке текстур — один против двух у R200.

Следующий шаг в развитии рынка графических систем по праву приурочен к релизу **DirectX 9.0**. Как следствие, поддерживая новый API, производители просто-таки обязаны были обновить линейки своих продуктов. Поэтому именно в этот момент с трюмом в два-три месяца вышли небезызвестные **GeForceFX**, **Radeon 9500** и **9700**. Мало того, несколько месяцев спустя модельный ряд графических процессоров от ATI дополнили **Radeon 9600** и **9800**.

Герои нашего времени

Вот мы и подошли к концу. Мы намеренно не стали описывать технические характеристики видеокарт последнего поколения. Сравнительные тесты и популярные обзоры семейства **GeForceFX** и **Radeon 9xxx** вы уже могли видеть на страницах последних номеров нашего журнала, более того, в апрельской «Игромании» был опубликован сравнительный обзор GeForceFX 5600/5700 и серии Radeon 9600 с подробным описанием всех характеристик этих видеокарт.



Видеокарта на базе Radeon 9000. Кодовое название — RV250. Все видеокарточки от ATI целесообразно различать по их кодовым именам, в противном случае можно просто запутаться.

В настоящий момент на рынке противоборствуют **GeForce FX 5950 Ultra** и **Radeon 9800XT**. Уже в ближайшее время мы увидим совершенно новые видеокарты, которые поднимут производительность на новую, доселе недостижимую высоту. Мало того, на соседних страницах «Железного цеха» вы можете узнать все о самом навороченном графическом процессоре NV40 от nVidia и увидеть результаты тестов новейшего **GeForce 6800 Ultra!** Надеемся, что уже к следующему номеру нашу тестовую лабораторию посетят достойные друг друга оппоненты — **GeForce 6800 Ultra** и **Radeon X800** от ATI.

НОВЫЙ КОРОЛЬ 3D

Революция от nVidia — GeForce 6800 Ultra

Дмитрий Чеканов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

До последнего времени главными конкурентами в рыночном секторе High-End были видеокарты GeForce FX 5950 Ultra (NV38) от nVidia и Radeon 9800XT (R360) от ATI. nVidia

смогла максимально использовать весь потенциал карты за счет отшлифованных драйверов. Но несмотря на это, карточки от ATI все же лидировали в производительности и качестве картинки.

Новый графический процессор серии NV4x от nVidia кардинально изменит ситуацию. Первая карта, которая базируется на нем, — GeForce 6800 Ultra. О ней и пойдет речь в нашей статье.

Чип на 222 миллиона

Число транзисторов нового графического процессора достигло рекордного числа — 222 миллиона. Это абсолютный рекорд для

чипа потребительского рынка. Для сравнения — процессор Pentium 4 Extreme Edition имеет «всего» 178 млн. транзисторов.

В GeForce 6800 Ultra используется память

GDDR3 общим объемом 256 Мбайт. А этим летом появится версия карты с 512 Мбайт памяти. Изначально NV40 разрабатывался как AGP-чип. С появлением материнок с шиной PCI Express x16 появится соответствующая версия



Так выглядит новый король 3D.

видеокарты с использованием моста HSI, которая будет использовать все преимущества новой шины (в частности — большую пропускную способность).

Пара слов о программах-шейдерах

За иностранным словом shader (шейдер) в нынешнем его понимании скрывается программа, которую разработчик игры может выполнять на графическом процессоре (большинство GPU поддерживают пиксельные и вершинные программы). До появления подобных программ в DirectX 8, ускорители выполняли только фиксированный набор функций. Добавление программируемости позволило реализовать эффекты воды, меха, отражений на поверхностях, лицевой анимации на качественно новом уровне. Фактически, с появлением шейдеров спецэффекты в игре стали ограничиваться только фантазией разработчика и производительностью ускорителя.

Различают два типа шейдеров: вершинные и пиксельные. Вершинные программы

позволяют работать со сценой на уровне геометрии, а пиксельные — на уровне пикселей. В новом DirectX 9.0c (который выйдет в ближайшее время) эти функции были усовершенствованы. Спецификация новых вершинных и пиксельных программ получила номер 3.0. Приятно, что разработчики игр быстро отозвались на эти нововведения. Список игр с поддержкой новых функций DirectX 9.0c уже выглядит обнадеживающе:

- Driver 3
- Far Cry
- Paintkiller
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Splinter Cell X
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Зачем нужен DirectX?

DirectX является своеобразным посредником между графической картой и игрой. Дело в том, что игра и карта «говорят» на разных языках. Если бы не было DirectX, то игра должна была поставляться со своим драйвером под каждую видеокарту (ветераны-геймеры помнят игры под DOS, где почти так и было). Но благодаря появлению единого «языка» игры пишут под DirectX, а разработчики видеокарт поставляют драйверы под него. Проблема совместимости решена. В любом случае архитектура различных видеокарт сильно отличается друг от друга, и проблема совместимости была решена лишь частично. Для обеспечения полной совместимости в компьютерных играх используют несколько вариантов (ветвей) кода для разных карт.

Отрадно и то, что более новые версии DirectX обратно совместимы со старыми. То есть, если вы установите свежий DirectX 9.0c на ваш компьютер, то за поддержку старых игр не придется беспокоиться. Правда, новые возможности «языка» они использовать не смогут. Хотя и здесь у разработчиков драйверов припасены трюки: драйвер может распознать «неумелую» игру и автоматически перевести ее старый «язык» в новый либо, наоборот, «урезать» некоторые возможности игры, с которыми карта не в состоянии справиться.

Чип 6800 Ultra работает на частоте 400 МГц, а частота памяти GDDR3 равна 550 МГц (1,1 ГГц DDR). Новая память обладает пропускной способностью 35,2 Гбайт/сек! Любопытно, что установленная память от Samsung поддерживает частоту 600 МГц, так что у пользователей есть все шансы добиться большей производительности путем разгона памяти.

На 6800 Ultra устанавливается массивная система охлаждения, которая настолько велика, что на системной плате занимает два соседних PCI-слота. Однако, производители видеокарт наверняка скоро найдут выход из этой ситуации и выпустят свои карты с более компактными кулерами.

Кстати о кулерах: во время включения компьютера вентилятор карты набирает максимальные обороты и довольно сильно шумит. Но как только в системе загружается драйвер видеокарты, скорость вращения вентилятора замедляется и уровень шума снижается до показателей 5950 Ultra.

Столь мощный графический процессор предъявляет серьезные требования и к блоку питания. Карта использует **два дополнительных разъема питания**. Каждый четырехконтактный кабель, идущий напрямую от блока питания, должен идти без подключения других устройств (за исключением вентиляторов). Однако тут есть одна проблема. Дело в том, что многие блоки питания используют всего три независимых кабеля. В результате, для остальных устройств (жесткий диск или DVD-привод) остается всего один кабель. Есть у видеокарты и серьезные требования к мощности блока питания, которая должна быть не меньше **480 Вт**. Сама 6800 Ultra потребляет около **110 Вт**, из которых примерно две трети уходят на графический процессор. В целом же энергопотребление 6800 Ultra примерно на **25%** выше, чем у GeForce FX 5950 Ultra.

Технологический прорыв nVidia

Теперь поговорим о самом интересном — о нововведениях в самом NV40. Отметим, что все карты семейства NV4x будут иметь одинаковый набор функциональных возможностей, отличаться частотами GPU и памяти, а также количеством пиксельных конвейеров и вершинных блоков.

В новом чипе используется совершенно новая архитектура **пиксельного и вершинного движков** (о том, что это такое — читайте врезку **"Пара слов о программах-шейдерах"**). Вершинный движок NV40 был значительно улучшен по сравнению с NV35/38. Блоки вершинных программ теперь соответствуют версии 3.0. В играх с поддержкой соответствующей технологии мы сможем увидеть намного более реалистичное изображение.

NV40 использует **16 пиксельных конвейеров**. Это дает большой прирост в произ-

Анизотропная фильтрация и полноэкранное сглаживание

Анизотропную фильтрацию и полноэкранное сглаживание можно включать в драйверах или в установках игры. Эти функции позволяют улучшить качество картинки. Примечательно, что оба способа позволяют повысить уровень графики даже в старых играх. Для задействования этих функций нужна довольно мощная система: в старых играх, где fps доходит до 200, смело включайте фильтрацию и сглаживание — вы получите великолепную картинку и не заметите особого снижения скорости.

Теперь поговорим о том, как работают эти технологии.

Полноэкранное сглаживание. Если вы внимательно и поближе посмотрите на экран вашего монитора, то вы заметите маленькие точки, составляющие изображение — пиксели. Монитор не может показать объекты и детали, размер которых меньше пикселя.

Проведите наклонную линию в любом графическом редакторе. Если вы присмотритесь или увеличите изображение, то заметите, что линия состоит из "ступенек". Чем больше будет разрешение вашего экрана, тем менее заметны будут эти "сту-

пенки". Однако, благодаря специальной технологии **сглаживания** (anti-aliasing) можно сделать "ступеньки" незаметными при низких разрешениях. Для создания эффекта гладкой линии пиксели одного цвета окружаются пикселями того же оттенка.

В играх полноэкранное сглаживание позволяет снизить эффект "ступенек". Различают несколько уровней сглаживания — 2x, 4x, 8x. Чем выше режим сглаживания, тем качественнее происходит коррекция картинки, но и тем ниже будут fps.

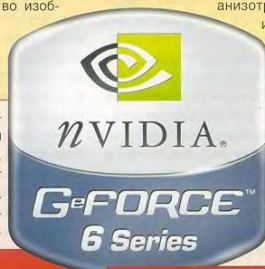
Анизотропная фильтрация. Поскольку на трехмерной сцене поверхности объектов находятся под углом к зрителю, то одна часть объекта оказывается ближе, а другая — дальше. В результате текстуру необходимо обработать таким образом, чтобы удаленная часть была менее детализирована. Процедура обработки называется фильтрацией. Сначала в ускорителях использовалась самая простая фильтрация — билинейная. Она давала не слишком хорошее качество изоб-

ражения. Затем производители добавили трilinearную фильтрацию, которая заметно улучшила качество изображения, но требовала больших вычислительных ресурсов. Анизотропная фильтрация позволяет сделать картинку еще более четкой. Различают несколько режимов анизотропной фильтрации. Чем выше уровень фильтрации, тем качественнее картинка и тем больше для этого используется ресурсов видеокарты. Производители также используют различные техники оптимизации фильтрации, позволяющие ускорить ее выполнение, но не ухудшающее качество эффекта.

В современных играх включение анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания способно дать великолепную картинку. Обе технологии требуют большой вычислительной мощности от видеокарты. На Low-End karcha эти функции даже не стоит включать, другое дело — производительные и мощные карточки. В этом случае нужно включать анизотропную фильтрацию и полноэкранное сглаживание, чтобы насладиться всей красотой игры.

чие от последнего, блоки пиксельных программ NV40 разработаны для быстрой работы с числами большей точности (32-битными). Самое интересное

водительности. Например, в технологическом тесте **Doom III** при включении продвинутых теней, новый графический чип может обрабатывать **32** пикселя за такт, в то время, как NV35/38 — всего **8** (данные nVidia). В отли-



Сравнение GeForce 6800 Ultra с другими топовыми продуктами

Карта	ATI Radeon 8800XT	nVidia GeForceFX 5950 Ultra	nVidia GeForce 6800 Ultra
Кодовое название	R360	NV38	NV40
Технология чипа	256 бит	256 бит	256 бит
Техпроцесс	0,15 мкм	0,13 мкм	0,13 мкм
Число транзисторов	~107 млн. (?)	130 млн.	222 млн.
Шина памяти	256 бит GDDR	256 бит GDDR	256 бит GDDR3
Пропускная способность	23,4 Гбайт/с	30,4 Гбайт/с	35,2 Гбайт/с
AGP	2x/4x/8x	2x/4x/8x	2x/4x/8x
Память	256 Мбайт	128/256 Мбайт	128/256/512 Мбайт
Частота GPU	412 МГц	475 МГц	400 МГц
Частота памяти	365 МГц (730 DDR)	475 МГц (950 DDR)	550 МГц (1100 DDR)
Число блоков вершинных программ	4	Массив FP	6
Число пиксельных конвейеров	8x1	4x2 / 8x0	16x1 / 32x0
Версия вершинных/пиксельных программ	2.0/2.0	2.0/2.0	3.0/3.0
Версия DirectX	9.0	9.0	9.0c
Число выходов на дисплей	2	2	2
Дополнительно	TB-кодер на чипе; FullStream; адаптивная фильтрация; F-Buffer	TB-кодер на чипе; расширенная программируемость; адаптивная фильтрация; UltraShadow	Видеопроцессор и TB-кодер на чипе; расширенная программируемость; адаптивная фильтрация; настоящая трilinearная фильтрация; UltraShadow II
Цена на момент выхода	\$499 (старая цена)	\$499 (старая цена)	\$499
Розничная цена	\$466	\$440	

Новое поколение GeForce — 6-я серия.

то, что это не будет сказываться на производительности. В NV35/38 использовали менее точные блоки пиксельных программ — и это сказывалось на качестве.

Новый чип nVidia полностью удовлетворяет требованиям спецификации **DirectX 9.0c**, в котором введена поддержка 32-битной точности работы пиксельных программ и поддержка пиксельных программ версии 3.0.

Среди дополнительных нововведений отметим новую версию ускорения просчета теней **Ultra Shadow II**, впервые появившуюся в NV35/38. Обновленная технология обеспечивает четырехкратное увеличение скорости просчета теней по сравнению с предшественницей. Можно уверенно сказать, что чип готов к будущим играм, типа **Doom III**, которые будут активно использовать **трафаретные тени**.



222 миллиона транзисторов на маленьком чипе.

Графический процессор обладает новым режимом полноэкранного сглаживания — **IntelliSample 3.0** (о нем читайте во врезке **"Анизотропная фильтрация и полноэкранное сглаживание"**). Качество сглаживания стало еще более качественным благодаря использованию алгоритма поворота сетки. Теперь линии, близкие к вертикалям или горизонталям, сглаживаются более аккуратно.

Графические чипы уже достаточно давно поддерживают аппаратное ускорение вывода видео. Но на данный момент функции декодирования и кодирования сжатых форматов видео продолжали оставаться прерогативой центрального процессора. Видеокарты семейства NV4x выпускаются с новым **программируемым видеопроцессором**. Его можно считать своего рода чипом в чипе. Он оснащен аппаратным блоком декодирования и кодирования видео. Для поддержки аппаратных функций воспроизведения видео не требуется внесение каких-либо изменений в существующие программы. Для использования функций аппаратного кодирования видео нужна поддержка со стороны программы. В большинстве случаев нужно будет просто скачать более новую версию программы.

Результаты тестирования

Для тестирования видеокарт мы использовали ряд игр и тестовый пакет **AquaMark 3**. Во всех играх уровни детализации был пос-

тавлен на максимум. В **AquaMark** мы использовали различные разрешения и параметры обработки изображения, включая "тяжелый режим" с **4x сглаживанием** и **8x анизотропной фильтрацией**.

Для измерения производительности в демке **Breed** мы использовали программу **FRAPS**. Движок **Breed** использует эффекты пиксельных программ и трафаретные тени.

В игре **Far Cry** мы использовали две различные демки. Демо **Cooler01**, чье действие происходит внутри помещения, а также — демо **Rebellion02**, которая демонстрирует ночную перестрелку на улице. Все настройки качества были выставлены на максимум.

Не забыли мы и о популярном **Unreal Tournament 2004**. Для проведения тестов мы записали собственную демку на карте **Assault-Torlan** (без ботов).

Ну и, наконец, последняя игра, задействованная в нынешнем тесте — **X2: The Threat** активно использует вычисления трафаретных теней, что позволяет применять ее в качестве удобного теста возможностей Ultra Shadow на картах nVidia.

Мы не будем комментировать результаты тестов. Они говорят сами за себя. Новый гра-

фический чип NV40 обладает потрясающей производительностью. И ведь самое интересное заключается в том, что карта блестяще показала себя в тестах не только при стандартных настройках качества изображения, но и в "тяжелых режимах" при использовании 4x сглаживания и 8x анизотропной фильтрации.

Результаты тестирования

AquaMark — Normal Quality			
	Radeon 9800XT	GeForce FX 5950 Ultra	GeForce 6800 Ultra
1024x768	48,9	51,7	64,4
1280x1024	41,5	43,7	58,7
1600x1200	33,4	36,0	52,5
AquaMark — 4xFSAA, 8x Aniso			
1024x768	39,7	32,5	53,0
1280x1024	30,1	23,8	42,7
1600x1200	23,4	18,5	34,0
Breed Demo — Normal Quality			
1024x768	115,7	101,1	144,4
1280x1024	101,6	89,1	140,0
1600x1200	83,7	73,1	129,1
Breed Demo — 4xFSAA, 8x Aniso			
1024x768	77,5	73,1	117,6
1280x1024	62,2	56,1	102,2
1600x1200	48,2	41,3	84,4
FarCry Outdoor 1024x768			
Normal Quality	55,0	48,6	66,8
FSAA High, Aniso 4	30,3	30,7	50,5
FarCry Indoor 1024x768			
Normal Quality	45,1	28,5	74,7
FSAA High, Aniso 4	25,9	20,9	53,1
UT2k4 — Normal Quality			
1024x768	106,9	104,1	103,7
1280x1024	94,4	95,7	103,6
1600x1200	69,1	72,8	102,9
UT2k4 — 4xFSAA, 8x Aniso			
1024x768	75,1	80,5	102,7
1280x1024	52,5	54,7	84,9
1600x1200	38,2	39,1	64,1
X2 — Normal Quality			
1024x768	67,9	74,3	84,6
1280x1024	54,7	61,1	75,3
1600x1200	44,2	50,5	67,1
X2 — 4xFSAA, 8x Aniso			
1024x768	48,9	53,9	73,2
1280x1024	36,1	40,1	61,1
1600x1200	28,4	30,6	51,8

Заключение

Помимо высокой производительности, новая карта демонстрирует отличное качество полноэкранного сглаживания и текстурной фильтрации. Видеокарта полностью поддерживает спецификации DirectX 9.0c и версию программ-шейдеров 3.0, а 32-битная точность вычислений больше не снижает производительность в играх!

Однако, если вам не терпится пойти в магазин и потратить деньги на 6800 Ultra, то стоит напомнить, что видеокарта предъявляет серьезные требования к системному блоку. Во-первых, для нормальной установки карты в корпус вашего компьютера должен быть блок питания мощностью не меньше 480 Вт. Во-вторых, вам понадобится блок питания, у которого будет как минимум 4 разъема питания, два из которых должны быть выделены только под видеокарту.

Результаты тестов, которые показывало новое детище nVidia просто поражают. Компания установила новый стандарт производительности, и, по сравнению с GeForce 6800 Ultra, бывшие лидеры рынка (в лице Radeon 9800XT и GeForce FX 5950 Ultra) выглядят совсем несерьезно. После впечатляющего тестирования NV40 мы будем ожидать не меньших подвигов и от более дешевых версий видеокарт на этом процессоре.

Тестовая конфигурация

Процессор	Intel Pentium 4 3,2 ГГц
FSB	200 МГц (800 МГц QDR)
Материнская плата	Gigabyte GA-BIG 1000 PRO
Память	2x512 Мбайт Kingston PC3500
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 120 Гбайт S-ATA (эш 8 Мбайт)
DVD	Hitachi GD-7000
Сеть	Netgear FA-312
Блок питания	Antec True Control 550W
Графические драйверы	ATI Catalyst v4.3nVidia v6.72
ОС	Windows XP Pro SP1a
DirectX	DirectX 9.0b
Графические карты, использованные нами в тестировании	Radeon 9800XT (Sapphire) GeForce FX 5950 Ultra (NV) GeForce 6800 Ultra (NV)

МЫШЬ ДЛЯ ГЕЙМЕРА

Первая оптическая мышь
от компании Razer

Дмитрий Чеханов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Мыши компании **Razer** всегда были культовыми в среде хардкорных геймеров, для которых пара лишних fps решает все. Но в последнее время мышки с использованием оптических сенсоров стали вытеснять механических "монстров" от Razer с геймерских ковриков. И компании ничего не оставалось делать, кроме как порвать с архаичными традициями и выпустить в свет свою первую оптическую мышь — **Razer Viper 100**.

ее функциональность) — зато они достаточно широко, чтобы геймер не промахнулся по ним в пылу боя. Конечно, две кнопки и колесико — не густо, но вполне достаточно для игры. На "подшве" Razer Viper 100 находятся три тефлоновые накладки, которые способствуют лучшему скольжению мышки по поверхности стола или коврика. Razer Viper 100 подключается через **USB**-порт. Штекер покрыт позолотой — для лучшей электропроводности.

мера. В мышках серии **MX** от **Logitech** используется сенсор из **900 (30x30)** элементов, сканирующих поверхность с частотой **5250** раз в секунду. Поначалу кажется, что благодаря лучшим, нежели у Viper 100, показателям микропроцессор мышек серии **MX** получает более полную информацию, но, как выяснилось, это не так.

По заявлениям инженеров Razer, процессор серии **MX** не обрабатывает даже **2300** изображений в секунду. Процессор мыши от Logitech "складирует" излишки снимков в кэш и, по мере надобности, извлекает их и обрабатывает. Впрочем, мы не можем утверждать, что этот параметр сильно влияет на работу мыши. По крайней мере, когда компания **Microsoft** снизила частоту обновления у своих новых мышей с **6000** до **2000** изображений в секунду, они от этого не стали хуже. Качество мышки определяется по совокупности ее параметров, но никак не по одному из них.

При создании Viper 100 Razer использовала совершенно новую, никем еще не опробованную технологию совмещения оптического сенсора с линзами. Данная конструкция (сенсор + линзы) была разработана фирмой **karna Precision**, которая специализируется на изготовлении устройств оптического кодирования. Как заявляют Razer, усиленный линзами оптический сенсор позволяет Viper 100 превзойти конкурентов по точности, чувствительности и времени реакции на движение.

Сенсор Viper 100 поддерживает разрешение вплоть до **1000 cpi** (более подробно о cpi смотрите в разделе "Разрешение сенсора"). Да, этот показатель является рекордным, но насколько он необходим и оправдан? При экранном разрешении **1600x1200** еще можно воспользоваться этим преимуществом, но при меньшем — вряд ли у вас получится нормально играть. Мы экспериментировали с показателем **cpi** и выяснили несколько интересных моментов. Скажем, для того чтобы курсор пересек по горизонтали экран с разрешением **1280x1024**, мышку при настройках **1000 cpi** нужно подвинуть всего на **1,5** сантиметра (!), а при **600** — на **3,3** сантиметра. То есть при **1000 cpi** нормально играть будет практически невозможно — мышь станет слишком "нервной".



Razer Viper 100 во всей красе.

Встречают по одежке

У новой мышки симметричный, классический дизайн. Ее одинаково удобно держать как в правой, так и в левой руке. Корпус несколько более продолговат, нежели у обычных мышей, а "спинка" сделана из полупрозрачного дымчатого материала. "Подшва" Razer Viper 100 освещена традиционным (для мышей от Razer) красным светом, который освещает также и белое колесико.

Viper 100 удобно держать в руке благодаря прорезиненным вставкам на боках. У мыши всего две кнопки (что несколько ограничивает

Технологическая начинка

Чтобы мы могли сравнивать мышку: от Razer с ближайшими конкурентами, стоит внимательно изучить новые технологии, которые были использованы при ее разработке. Как и у большинства оптических мышей, сенсор Viper разработан фирмой **Agilent Technologies**. Он состоит из **256 (16x16)** чувствительных элементов, способных сканировать поверхность с частотой **2300** раз в секунду (иногда этот параметр ошибочно называют "fps") — очень хороший результат для высокочастотных сенсоров такого раз-

Комплектация

Razer Viper 100 поставляется в красивом чехле (в котором ее крайне удобно таскать по клубам и чемпионатам). Помимо мыши, в чехле был обнаружен компакт-диск с фирменными драйверами. Но о них — позже.

Провод у Viper 100 — весьма необычный: очень длинный и тонкий, но не слишком гибкий (это, впрочем, вряд ли можно считать недостатком). Две **прорезиненные вставки** по бокам позволяют надежно держать мышь в руке, что обеспечивает более точное наведение на цель. Поначалу большой и безымянный пальцы чувствуют себя слегка неуютно, сжимая резину, но потом к этому привыкаешь настолько, что пережить обратно на "безрезинную" мышь кажется смерти подобно.

На "подшosse" расположены **тефлоновые накладки**, которые невероятно легко скользят по гладкой поверхности — особенно если это поверхность специального коврика из твердой пластмассы (хотя манипулятор не слишком чувствителен к качеству поверхности, мы рекомендуем использовать коврик).

Кнопки мыши очень чувствительны. Не исключено, что на первых порах вы с непривычки будете нажимать их по случайности. Что же касается колесика, то расположено оно в удобном месте и прокручивается четко.

Драйверы Viper 100, несмотря на большое количество настроек, просты в использовании. Можно отрегулировать и протестировать все необходимые параметры

Баланс — дело тонкое

В деликатном вопросе о "рабочем разрешении" никак не обойтись без рассказа о параметре **cpi (counts per inch — подсчетов на дюйм)**. Иногда его ошибочно называют **dpi (dots per inch — точек на дюйм)**. Параметр cpi определяет количество участков, на которое сенсор мышки делит один дюйм. Чем выше значение этого параметра, тем быстрее мышиный курсор движется на экране монитора. Увеличение разрешения (до определенного предела) делает мышь более "точной".

В играх и Windows чувствительность мыши можно настраивать. По умолчанию среднее значение чувствительности соответствует нормальному разрешению мыши, если только производитель мыши не пожелает установить собственное разрешение, сменяв настройки по умолчанию в Windows и в играх.

На практике, однако, высокая скорость не слишком удобна, поскольку при этом будет страдать точность (навести курсор на объект станет сложнее из-за избыточной чувствительности). Настраивая cpi, нужно учитывать разрешение дисплея, поскольку при **1600x1200** курсору приходится совершать забеги на куда большие расстояния, чем при **800x600**.

Пока разрешение экрана не превосходит **1280x1024**, вполне достаточно мыши на **400 cpi** с настройками по умолчанию. Если вы профессиональный геймер, то лучше в настройках ускорить мышь до **600 cpi**. Однако есть опасность — если установить разрешение, которое сенсор не поддерживает физически, мышь может потерять точность. Ну, а **800 cpi** имеет смысл устанавливать только при разрешении экрана выше **1280x1024**.

настройки: разрешение (в cpi), частоту двойного нажатия, скорость прокрутки

мощи драйверов вы сможете **изменять cpi прямо во время игры** (это позволит быстро менять чувствительность мышки и получать либо более чувствительную, но сложную в управлении, либо менее чувствительную, но более удобную в большинстве ситуаций мышь). Делается это с помощью колесика прокрутки и совмещенной с ним кнопки (на колесико надо сначала нажать, а потом прокрутить его). При этом изменение чувствительности отображается прямо на экране монитора.



Хорошо отлаженное ПО — пример для подражания.

колесика. Кроме того, можно настроить **ускорение движения указателя** (курсора или прицела) отдельно (!) по осям X и Y. При по-

Проверка боем

Теперь перейдем от цифр и размышлений к тестированию. В нем приняли участие десять фанатов экшенов от первого лица. Используя Viper 100 в одиночном и многопользовательском режиме игр **Counter-Strike**, **Far Cry**, **Call of Duty** и **Vietcong**, они в один голос заявили, что эта мышка более чувствительна и точна, нежели любая другая. Если сравнивать ее с Logitech MX 500, то по параметру ускорения обе мышки примерно равны. Однако исполнение классического для шутеров разворота на **180 градусов** лучше получалось на мышке от Razer.

Viper 100 можно назвать новым стандартом игровой мыши для игроков в экшены даже в условиях жесткой конкуренции, которую обеспечивают мыши серии MX от Logitech. Хотя у мышей племени MX есть неоспоримый плюс — наличие дополнительных кнопок, в плане точности и чувствительности Viper выглядит несколько предпочтительней (впрочем, это преимущество смогут заметить только искушенные игроки).

Словом, Razer Viper 100 — отличный выбор для геймера. Легкая, точная и удобная мышь с комплектом потрясающих драйверов — что еще нужно киберспортсмену, чтобы достойно встретить соперника? Что же касается цены зверя, то она находится в разумных пределах: 50 долларов плюс-минус копейки.



Dodge Viper среди игровых мышей

НОВИНКИ РЫНКА

Алексей Бутрин

Microsoft IntelliMouse Explorer BlueTooth

Если бы качество операционных систем Microsoft было таким же, как качество железных продуктов этой же фирмы, на Земле, вне всякого сомнения, наступил бы рай. Все знают об отменном качестве джойстиков серии **Sidewinder**, потрясавшей эргономику клавиатур Microsoft, и, пожалуй, нельзя найти человека, ни разу не слышавшего о мышке **IntelliMouse Explorer**. Несмотря на богатейший ассортимент продукции и жесточайшую конкуренцию в "мышинном" мире, эта мышь до сих пор является своего рода эталоном. И если у вас назрела проблема замены своего компьютерного грызуна, советуем обратить внимание на новую модификацию IntelliMouse Explorer с **bluetooth**-интерфейсом.

У этой мыши только два недостатка: асимметричный корпус, который не подойдет левше, и высокая цена. В остальном — не мышь, а мечта.



Что?	оптическая bluetooth-мышь
Почему?	классика, своего рода шестистопый "Мерседес" в мире мышей
Сколько?	\$175
Где?	www.bluetoothclub.ru

Технические характеристики:

Кнопки: четыре — правая, левая, средняя колесико/кнопка, программируемая боковая кнопка
Интерфейс: Bluetooth * Рабочая дистанция: до 10 м
Питание: 2 батарейки AAA * Размеры: 102x44x19 мм

Lite-On SOHW-832S



Эта новинка, вне всякого сомнения, заинтересует киноманов. Все знают, что существуют однослойные и двухслойные DVD-диски. На первые можно записать до 4,7 Гб информации, на вторые — до 8,5 Гб. Неприятный нюанс заключается в том, что большинство фильмов не помещается на однослойные диски и, соответственно, штампуются на двухслойных болванках, тогда как пишущие DVD-приводы "режут" лишь однослойные диски. Поэтому для создания копии такого упитанного фильма придется либо "перезаписывать" его с потерей качества, либо резать на части и записывать на два диска. Разумеется, ни первый, ни второй способ назвать идеальным нельзя. К счастью, теперь есть удобная и недорогая альтернатива этим мучениям — привод **Lite-On SOHW-832S**, который умеет писать на двухслойные DVD-диски. По заверению разработчиков, привод прекрасно работает с дисками весьма посредственного качества и поддерживает практически все современные типы оптических носителей. Я думаю, аргументы в пользу приобретения такого устройства настолько очевидны, что все дебаты по этому вопросу просто неуместны.

Что?	DVD-рекордер
Почему?	умеет писать двухслойные диски
Сколько?	\$170
Где?	www.alion.ru

Samsung 172X

Проблема свободного места на компьютерном столе всегда актуальна, особенно у настоящего геймера. Расположить на небольшой площади монитор, системный блок, колонки, руль или джойстик — вовсе не тривиальная задача. Причем больше всего места обычно занимает монитор, и его, в отличие от системника и колонок, ни на пол не поставишь, ни на стену не повесишь. Поэтому, если позволяют средства, стоит задуматься о приобретении ЖК-монитора, особенно если речь идет о таком стильном и тонком девайсе, как **Samsung 172X**.

Толщина этого красавца составляет всего 2,5 сантиметра, что позволяет с комфортом оборудовать свое рабочее место на любом столе. Но, согласитесь, покупать монитор только из-за его скромных размеров было бы по меньшей мере неосмотрительно. Однако и к техническим характеристикам 172X придраться нельзя: разрешение — **1280x1024**, диагональ — 17", контраст — 500:1, яркость — 270 кд/м². Также радует и скорость отклика матрицы — всего 12 мс, благодаря чему смазывание изображения не будет заметно не только в статических офисных приложениях, но и в играх или при просмотре фильмов. Одним словом, отличный монитор для состоятельных и требовательных к качеству изображения геймеров.

Что?	ЖК-монитор ультратонкий, хорошо подходит для игр
Почему?	
Сколько?	\$540
Где?	www.oidi.ru



ВМАНУЛЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

SVEN Power Pro 650, SVEN Power Pro+ 500

"Какого \$#%#%\$%?!!!!" — примерно таким восклицанием каждый из нас хотя бы раз в жизни "приветствовал" неожиданное отключение электроэнергии во время работы за компьютером. Подобные казусы способны сильно испортить настроение даже во время такого необременительного развлечения, как компьютерные игры. Передать же бурю эмоций, накрывающую с головой, когда из-за причуд электросети неожиданно накрывается медным тазом не сохраненный вовремя текст или в муках рожденная программа, нельзя никакими словами.

Одним словом, давно пора обзавестись приличным "бесперебойником", желательно таким, который позволяет долго работать в автономном режиме (не менее 10 минут) и помимо страховки от отключения энергии также фильтрует высокочастотные помехи, которые могут вызвать спонтанную перезагрузку компьютера или того хуже — вывести из строя блок питания или материнскую плату.

Не так давно и без того небедный ассортимент ИБП, продавае-

Технические характеристики

Модель:	Power Pro 650	Power Pro+ 500
Входная нагрузка:	650 ВА	500 ВА
Номинальное входное напряжение:	200-240 В	220 В
Номинальная входная частота:	50 Гц, 60 Гц	50 Гц, 60 Гц
Выходные розетки:	3	4
Типовое время работы в автономном режиме:	30 мин	8-15 мин
Время переключения в автономный режим:	2-4 мс	4-10 мс
Тип аккумуляторов:	Герметичные свинцово-кислотные	Герметичные свинцово-кислотные
Емкость аккумуляторов:	7 А·ч	11 А·ч
Время подзарядки аккумуляторов	4 ч (типовое), 10 ч (макс.)	8 ч (типовое), 12 ч (макс.)
Встроенные защиты:	От большого входного тока, от короткого замыкания, от перегрузки, от удара молнии, от ВЧ-выбросов	От большого входного тока, от короткого замыкания, от перегрузки, от удара молнии, от ВЧ-выбросов
Размеры:	122x141x398 мм	97x141x320 мм
Вес:	8 кг	6 кг



мых в России, пополнился модельным рядом устройств фирмы **SVEN**. Рекомендуем обратить внимание на две модели — **Power Pro 650** и **Power Pro+ 500**: для среднестатистического геймера эти ИБП подходят как нельзя лучше.

Что?	источники бесперебойного питания
Почему?	большое время автономной работы, встроенные защиты и фильтрация помех
Сколько?	\$70 (Power Pro 650), \$45 (Power Pro+ 500)
Где?	http://atri.sven.ru

NEXX Digital NC-500

Дисковые MP3-плееры по ряду соображений более практичны, чем их **flash**-сопраты. Во-первых, они ощутимо дешевле, а во-вторых — на обычную **CD-R**-болванку музыки помещается в несколько раз больше, чем на типичную для **flash**-плееров карточку емкостью **128 Мб**. Вдобавок коллекция типичного компьютерного меломана состоит именно из дисков с нарезанными **mp3**-шками, поэтому не нужно мудрить с переносом музыки на плеер — просто бери нужные диски в дорогу, и никаких проблем. Однако главная проблема дисковых плееров — это их габариты, поэтому при прочих равных выбирать стоит самый тонкий и легкий плеер, например такой, как **NC-500**, — толщиной всего **13,9 мм** и весом **145 г**. Обратите внимание, что на сайте www.nexxdigital.ru всегда можно получить техническую консультацию и скачать свежую прошивку для приобретенного плеера.

Что?	CD/MP3-плеер
Почему?	очень тонкий и легкий
Сколько?	\$115
Где?	www.ultracomp.ru



BenQ DC-S30

Мода на универсальные ножи бессмертна, более того — тенденция захпывать в одно устройство кучу бонусных функций получила второе рождение в мире цифровой техники. Особенно модно оснащать дополнительные функциями MP3-плееры и цифровые камеры. Камера **BenQ DC-S30** соответствует модному веянию на 100% — это не просто фотокамера с матрицей **3,4 мегапикселя**, но и **MP3-плеер**, **FM-радиоприемник** и диктофон. Для полного счастья стоило бы добавить к этой диктовке еще и открывашку для бутылок и откидной ножик для нарезки колбасы. Но и без этих пожеланий **BenQ DC-S30** есть чем похвастаться.

Помимо уже упомянутых функций, камера умеет снимать короткие видеосюжеты, записывать аудиокomentarии к сделанным снимкам, заряжать встроенный аккумулятор не только при помощи стандартного "зарядника", но и по **USB**-шине. А главное, **DC-S30** оснащена удобным откидным поворотным ЖК-экраном, что позволяет без проблем снимать не только пейзажи и друзей, но и самого себя.

Для полноты картины стоит упомянуть, что устройство выполнено в компактном и "агрессивном" дизайне, который, без сомнения, привлечет к вашей покупке внимание окружающих.



Что?	цифровая фотокамера
Почему?	модный дизайн и большой ассортимент возможностей
Сколько?	\$370
Где?	www.benq.ru

RoverShot RS-5210Z



Фотокамера **RS-5210Z** сразу выделяется стильным дизайном и хорошими техническими характеристиками. В новой камере используется 5.0-мегапиксельная матрица, объектив с 3-

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	большие возможности и русифицированное меню
Сколько?	\$275
Где?	www.rovershot.ru

Технические характеристики:

Размер и вес: 116x75x62 мм, 270 г
Матрица ПЗС: 5 мегапикселей
Чувствительность: автоматическая (ISO 100/200/400)
Увеличение: 3х оптическое, 2х цифровое
ЖК-монитор: цветной TFT 1,8"
Вспышка: 5 режима (в том числе с уменьшением эффекта красных глаз)
Карта памяти: Compact Flash тип 1
Форматы файлов: Exif 2.1 (JPEG), DCF стандарт, DPOF 1.10
Максимальное разрешение снимка: 2560x1920
Интерфейс связи с ПК: USB
Питание: 4 батарейки или аккумулятора AA

кратным оптическим увеличением. Также в камере есть различные продвинутые функции, которые отличают ее от обычных "мыльниц". Можно задавать приоритет выдержки и приоритет диафрагмы, выставлять экспозицию, автоматическую и ручную фокусировку, задавать режим работы встроенной вспышки, возможность балансировки белого цвета. Максимальное разрешение снимков — 2560x1920 пикселей. Все меню русифицировано. Кроме того, камера комплектуется 32-мегабайтной карточкой Compact Flash и купоном на 36 бесплатных отпечатков 10x15. Эта модель оснащена драйверами для работы с компьютерами Macintosh и IBM PC.

Creative MuVo TX



И еще один MP3-плеер, на сей раз представить доктрины всеобщей миниатюризации. Как и все подобные малютки, **Creative MuVo TX** в качестве носителя информации использует флэш-память. Из несомненных достоинств новинки хочется отметить компактность и ударопрочность плеера, красивый и удобный дизайн (MuVo TX можно носить как

Что?	флэш-плеер MP3
Почему?	удобное копирование музыки с ПК
Сколько?	\$162 (MuVo TX 128 Mb) и \$222 (MuVo TX 256 Mb)
Где?	www.diginat.ru

обычный брелок) и — самый главный козырь — до безобразия простой способ записи музыки: для переноса файлов с ПК в память плеера достаточно вытащить из MuVo TX модуль памяти с интерфейсом **USB 2.0**, воткнуть его в свободный USB-разъем компьютера и скопировать нужные треки стандартными средствами Windows. MuVo TX будет продаваться в двух модификациях — с памятью **128** и **256 Mb**. Старшая модель плеера вмещает около 4 часов музыки в формате mp3 с битрейтом **128** кбит/с, младшая, соответственно, — в два раза меньше. Помимо этого, MuVo TX имеет встроенный микрофон и может использоваться в качестве диктофона.

Технические характеристики:

Поддерживаемые форматы: MP3, WMA • Объем памяти: • MuVo TX 128: 128 Mb (2 часа MP3, 8 часов в режиме диктофона) MuVo TX 256: 256 Mb (4 часа MP3, 16 часов в режиме диктофона) • Интерфейс связи с ПК: USB 2.0 Питание: одна батарейка AAA • Экран: LCD с голубой подсветкой

UMAX AstraPix XS1

Технические характеристики AstraPix XS1:
Матрица: 2 мегапикселя (интерполяция до 3,1 мегапикселя) • Разрешения фоторежима: 2048x1536, 1600x1200, 1280x1024 • Разрешение видеорежима: 320x240 • ЖК-дисплей: 1,6", цветной LCD • Интерфейс: USB 1.1
Память: встроенная 7 Mb, разъем для SD
Увеличение: 4х цифровое
Габариты: 106x67x15 мм • Вес: 110 г

диктофона, интернет-камеры и MP3-плеера. При этом AstraPix может



похвастаться высокой компактностью и стильным дизайном. Видео- и аудиоматериал записывается либо во встроенную память камеры, либо на дополнительную SD-флэшку. В качестве источни-



ка питания используется блок питания и перезаряжаемый аккумулятор. К компьютеру камера подключается по интерфейсу **USB 1.1**.

Вы любите "цифровую солянку", когда одно устройство напихивается массой дополнительных функций? Тогда, возможно, вас заинтересует новая цифровая камера **UMAX AstraPix XS1**. Эта камера объединяет в себе функции цифрового фотоаппарата, простенькой видеокамеры,

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция
TAISU Universal 64 от компании "Taisu"

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В последнее время вышло много игр, и что ни проект — то хит: *Far Cry*, *Painkiller*, *Colin McRae Rally 04*, *Hitman: Contracts*, *Unreal Tournament 2004*... И ведь конца и края появлению новых игровых блокбастеров не видно. Все они очень требовательны к ресурсам компьютера, так что, если вы хотите получить 100% удовольствия от новых игр, вам понадобится мощный компьютер. Сегодня в нашу тестовую лабораторию попала как раз такая станция — **TAISU Universal 64** от компании **Taisu**.

Экстерьер

Казалось бы, на дворе уже лето, а к нам в "Железный цех" все поступают скучные, черные системные блоки. Честно говоря, немного надоело. Хочется чего-то яркого, необычного... Корпус **TAISU Universal 64** — **Microtech Domino** — выглядит стильно и качественно. В него можно установить до 4 внешних 5,25" приводов, сбоку удобно расположены два разъема (USB, IEEE 1394), вход для микрофона и аудиовыход. Стоит отметить, что в этом системном корпусе используется довольно мощный блок питания от компании **Power Master** на 300W. Кроме того, в **Domino** установлен мощный вентилятор "на выдув", а летом тема охлаждения особенно актуальна.

Внутри

Интересный факт: впервые на нашем столе оказалась система на базе **Athlon 64** от **AMD**. В **TAISU Universal 64** была использована материнская плата от компании **Soltek** — **SL-K8AN-RL** на базе чипсета **nForce3 150** от **nVidia**. Инженеры **Taisu** серьезно отнеслись к вопросу охлаждения. Мало того, что они разместили вентилятор в самом корпусе, так еще на процессор

установили качественный кулер **Zalman CNPS7000A-Cu**, который сам по себе стоит более 40 долларов! На практике он оказался очень тихим и эффективно охлаждал сердце компьютера. На системной плате установлено 1 Гбайт памяти

выставляя детализацию на максимум. Да что там, мощности этой системы хватит и на отображение самых крутых спецэффектов вроде анимированной фильтрации!

И, наконец, в **TAISU Universal 64** установлены жесткий диск **Seagate Barracuda 7200.7** на 160 Гбайт и комбо-привод **Sony CRX-320E** со скоростью формулой 52x24x52x16.

Тесты

Конфигурация системы и впрямь хороша. Но самое интересное — это результаты тестов. **TAISU Universal 64** мы прогоняли в таких приложениях, как **FutureMark PCMark04**, **Unreal 2** и **AquaMark3** от **Massive Development**. Но самое главное — тестирование в новейшей игре *Far Cry*!

Синтетические тесты

PCMark04

CPU	HDD	Memory
3729	4605	3573

AquaMark3

FPS	Scores
42,55	42554

Результаты весьма неплохие. Но вся эта синтетика не так интересна, как результаты тестов в реальных игровых приложениях.

Игра Разрешение

Игра	1024x768, 32 бита	1280x1024, 32 бита
Unreal 2	86,5	66,8
Far Cry	52,1	35,9

Результаты игровых тестов не могут не радовать. На такой системе и впрямь можно играть в самые современные игры, выкручивая параметры их графики на полную детализацию! Даже *Far Cry* при максимальных настройках и разрешении 1280x1024 выдал достойные 35,9 кадров в секунду! Это хороший показатель, учитывая, что игра использует мощность любой современной системы по полной программе.

Резюме

Игровая станция **TAISU Universal 64** от **Taisu** несомненно относится к классу high-end-систем. Ее цена полностью себя оправдывает. За свои кровные деньги вы получите высокопроизводительный компьютер на базе современного процессора **Athlon 64** с бесплатным сервисным обслуживанием на два года и гарантией на 12 месяцев.

Сердечно благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию "**Taisu**" (www.taisu.ru).



Конфигурация

Корпус	Microtech Domino 300W
Процессор	AMD Athlon 64 3000+
Кулер	Zalman CNPS7000A-Cu
Материнская плата	Soltek SL-K8AN-RL (nForce3 150)
Память	2x512 Мбайт PC 3200 Samsung
HDD	160 Гбайт Seagate Barracuda 7200.7 SATA
Оптический носитель	Sony CRX-320E DVD-ROM+CD-RW (52x24x52x16)
Видеокарта	Asus V9950 (nVidia GeForce FX 5900 Ultra) 256 Мбайт
Звук	Интегрированный
Цена	\$1209

ти DDR SDRAM PC 3200 от Samsung.

Видеосистема была выбрана под стать классу самого процессора. В AGP-слот установлена видеокарта **Asus V9950** 256 Мбайт на базе графического процессора **nVidia GeForce FX 5900 Ultra**. С такой картой и процессором можно спокойно играть в самые современные игры и при этом

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Анатолий Жестов

Близится лето, а с ним — закономерное снижение цен. Люди едут на дачи и курорты, а продажи компьютерного железа заметно падают. Однако для тех, кому ждать полтора-два месяца — смерти подобно, мы, как обычно, предоставляем варианты разумных компьютеров всех (ну, или почти всех) цветов, размеров и, естественно, ценовых категорий... Вот вот на рынке появится Pentium Prescott, не за горами и переход на 64-битную платформу. Модель Athlon 64 3000+ в скором времени заменит собой серию процессоров XP в категории "Смерть тормозам". Но, к сожалению, чипсетов и материнки под socket 940 еще не так много, потому не будем торопиться. Тем более что не за горами массовый переход систем на PCI Express и формат BTX, а это значит — новые апгрейды, новое железо и так далее и тому подобное... Впрочем, я, кажется, отошел от темы. Итак, сейчас мы с вами рассмотрим несколько

комплектаций компьютеров из того железа, что на данный момент присутствует на рынке (то есть в прайс-листах www.ultracomp.ru и www.oidi.ru).

Дешевое и сердито (категория "Меньше \$500"). Звук встроенный. Тем, кто берет конфигурацию под Athlon, повезло больше: тамошний звук отнимает намного меньше процессорного времени, а кроме того, его качество заметно выше. Видеокарта — уже привычный Radeon 9200SE (надеюсь, TV-выход никому не помешает, карточек без него за такую же цену на рынке просто не нашлось). Памяти — разумный минимум. Под Intel — неплохая "мать" на чипсете i845PE, что для этой категории достаточно неплохо. Желания могут также заменить одну планку памяти 256 Мбайт на две по 128 Мбайт.

Смерть тормозам (категория "Меньше \$1000"). Под Athlon по-прежнему без вариантов — Abit NF7. Под Intel — высокопроизво-

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-51 BOX <Socket940>	678
Материнская плата: MB Giga-Byte GA-K8NXP940 <Socket940, nF3 150, DDR, AGP8x, Sound, SATA RAID, GB Lan+Lan, ATX, OEM>	203,6
RAM: DIMM DDR50 PC4000 512 Мбайт (2x512 Мбайт) OC2 Enhanced Latency Series [OC2S00512EL], CL3-4-4-8, copper heatsink	371,7
HDD: Maxtor 7Y250M0 SATA MaxLinePlus! 250.0 Гбайт x 2RAID	459,6
Видеоплата: 256 Мбайт FX 5700 VIVO DVI (MSI 8948 VT256) Retail	199,5
Оптический привод: Plextor DVD/RW-CD/RW PX-504A IDE Retail	182,7
Дисковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковая шина:	0,3
Корпус: ZALMAN TN500A ATX 300 Вт бесшумный	850
Колонки: Creative Gigaworks THX S750 (Subwoofer + 7 Satellite) 210 Вт + 7x70 Вт Black Retail	409,5
Мышь: Logitech MX500 Blue Optical USB + PS/2 (931162)	50,3
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAAAX "CyMotion Master Xpress", USB+PS/2	62
Монитор: Sony XG202B Black 1600x1200, 450:1, 250кд/м², 15mc	1711,5
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	231
Итого:	\$5428,79
Замена 1: Logitech MX900 Optical USB (bluetooth) (930970)	24,2
Замена 2: Elumix Illuminated S003-11 Silver&AquaMarine (клавиатура с подсветкой)	84,3
Опция 1: USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	147,7
Опция 2: Руть + падали THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	230
Опция 3: Джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	106,7
Опция 4: Геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD (2960609)	42,5
Со всеми наворотами:	\$6064,19

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon XP 1800+ Thoroughbred Socket A (286 МГц, 256 Кбайт)	53,34
Кулер: Titan T10-D5T81(TC) Socket A	6,7
Материнская плата: Chaintech CT-7NUL3/LAN Summit Socket A, nForce2, DDR400+, FS8400, AGP 8x, ATA133, Sound, LAN, ATX	57,2
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,1
RAM: DIMM DDR400 PC3200 256 Мбайт M.tec	46,11
HDD: Hitachi HDS722580VLT20 80 Гбайт	63,74
Видеоплата: 128 Мбайт 9200SE TV [Gigabyte GV-R92S128T] OEM	46,73
Оптический привод: 52-скор Sony 5261 IDE OEM	15,75
Дисквдод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковая шина:	0,3
Корпус: UTT DE-4386 ATX 300 Вт P4 USB + AUDIO	43,7
Колонки: Dialog U-90 100 Вт PMPO	4,93
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical PS/2 (400dpi) Bundle	7,08
Клавиатура: BTC-5107 (5199) PS/2	5,69
Монитор: PLUS UPS Systems MP-524, 0,28	99,75
Итого:	\$460,61
Замена 1: AMD Athlon XP 2500+ Barton Socket A (333 МГц, 512 Кбайт)	21,74
Замена 2: Microlab B62 16 Вт Stereo Древо White	11,17
Замена 3: RoverScan 115G5 0,28, 50-120 Гц, 1024x768	2,1
Опция 1: USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice OEM	15,4
Опция 2: Геймпад Genius G-08X	8,9
Опция 3: Джойстик Genius F-23	22,54
Со всеми наворотами:	\$542,46

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 Celeron 1800 128 Кбайт	64,05
Материнская плата: EPoX 4P-4PEA9I Socket 478, i845PE, DDR333, FS8533+, AGP 4x, ATA100, Sound 6ch, USB2.0, LAN, ATX	60,9
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,1
RAM: DIMM DDR400 PC3200 256 Мбайт M.tec	46,11
HDD: Hitachi HDS722580VLT20 80 Гбайт	63,74
Видеоплата: 128 Мбайт 9200SE TV [Gigabyte GV-R92S128T] OEM	46,73
Оптический привод: 52-скор Sony 5261 IDE OEM	15,75
Дисквдод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковая шина:	0,3
Корпус: UTT DE-4386 ATX 300 Вт P4 USB + AUDIO	43,7
Колонки: Dialog U-90 100 Вт PMPO	4,93
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical PS/2 (400 dpi) Bundle	7,08
Клавиатура: BTC-5107 (5199) PS/2	5,69
Монитор: PLUS UPS Systems MP-524, 0,28	99,75
Итого:	\$468,32
Замена 1: [BOX] Socket 478 Celeron 2600 128 Кбайт	26,98
Замена 2: Microlab B62 16 Вт Stereo Древо White	11,17
Замена 3: RoverScan 115G5 0,28, 50-120 Гц, 1024x768	2,1
Опция 1: USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice OEM	15,4
Опция 2: Геймпад Genius G-08X	8,9
Опция 3: Джойстик Genius F-23	22,54
Со всеми наворотами:	\$557,41

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon XP 2500+ Barton Socket A (333 МГц, 512 кбайт)	86,52
Материнская плата: Abit NF70 Socket A, nForce2, DDR400+, FSB333, AGP 8x, ATA133, Sound 6ch, LAN, ATX	74,55
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,1
RAM: DIMM DDR400 PC3200 512 Мбайт M.tec	90,63
HDD: Hitachi HDS722512VLAT20 120 Гбайт	83,48
Видеоплата: 128 Мбайт 9800SE TV DVI [Sapphire 256bit part number:1024-MC00-xx-xx] Retail 155,4	
Оптический привод: Sony 48/24/48+16 CRX300E IDE OEM	45,68
Дискковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур:	0,3
Корпус: InWin IW-551 ATX 300 Bt P4 + FAN + USB	64,3
Колонки: MicroLab M260 (Subwoofer + 2 Satellite) 28 Вт Дерево White	19,9
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical PS/2 (400 dpi) Bundle	7,08
Клавиатура: Logitech Internet (967248)	13,69
Монитор: LG Flatron F700P 0.24, 50-160 Гц, 1280x1024	189
Итого:	\$840,12
Замена 1: [BOX] AMD Athlon XP 2700+ Thoroughbred Socket A (333 МГц, 256 кбайт)	30,03
Замена 2: MicroLab X2-5.1 (Subwoofer + 5 Satellite) 48 Вт Дерево Black	38,6
Замена 3: 160 Гбайт 7200 об/мин 8 Мбайт cache Hitachi HDS722516VLAT80	20,47
Опция 1: USR SportStar 5633 56K Ext. V92 Retail USB	49,45
Опция 2: Геймпад THRUSTMASTER FireStorm Digital Gamepad 3 (2960626)	14,4
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 (963291)	30,48
Со всеми наворотами:	\$1023,6

дительная "мать" от Albatron. Похоже, что наличие SATA на материнках становится неизбежностью. Желаящие выжать из Pentium максимум могут смело брать 2x256 Мбайт DDR500 вместо указанных 512 Мбайт DDR400. Хотя им придется изрядно попотеть с настройками BIOS для устойчивой работы на максимальной частоте FSB. Звуковая карта — отдельная, не потому, что качество звука при этом выше, а потому, что встроенный звуковой

кодек AC'97 отъедает процессорные ресурсы. А геймеру, как известно, каждый дополнительный FPS — в радость.

Тыбя я видел во сне (категория "Больше \$1000"). На момент написания этой статьи Athlon XP 3400+ и Pentium 3,4, Extreme Edition в прайсах еще не было. Говоря честно, "Экстрим" по сравнению с Pentium 3,4 в большинстве приложений дает скорее "рекламный" прирост производительности, нежели

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 512 кбайт FSB 400 Pentium 4 2.0 ГГц	120,23
Материнская плата: Albatron PX865SE Pro Socket478, i865PE, DDR400+, FSB1000, AGP 8x, Sound 6ch, LAN 3COM, USB2.0, SATA, ATX	85,05
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,1
RAM: DIMM DDR400 PC3200 512 Мбайт M.tec	90,63
HDD: Hitachi HDS722512VLAT20 120 Гбайт	83,48
Видеоплата: 128 Мбайт 9800SE TV DVI [Sapphire 256bit part number:1024-MC00-xx-xx] Retail 155,4	
Оптический привод: Sony 48/24/48+16 CRX300E IDE OEM	45,68
Дискковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур:	0,3
Корпус: InWin IW-551 ATX 300 Bt P4 + FAN + USB	64,3
Колонки: MicroLab M260 (Subwoofer + 2 Satellite) 28 Вт Дерево White	19,9
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical PS/2 (400 dpi) Bundle	7,08
Клавиатура: Logitech Internet (967248)	13,69
Монитор: LG Flatron F700P 0.24, 50-160 Гц, 1280x1024	189
Итого:	\$884,33
Замена 1: [BOX] Socket 478 512 кбайт FSB 533 Pentium 4 2.8 ГГц	49,03
Замена 2: MicroLab X2-5.1 (Subwoofer + 5 Satellite) 48 Вт Дерево Black	38,6
Замена 3: 160 Гбайт 7200 об/мин 8 Мбайт cache Hitachi HDS722516VLAT80	20,47
Опция 1: 0mm 56K V.92 (PCI plus) int Retail	35,8
Опция 2: Геймпад THRUSTMASTER FireStorm Digital Gamepad 3 (2960626)	14,4
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 (963291)	30,48
Со всеми наворотами:	\$1073,11

действительно существенное увеличение скорости. Впрочем, это лично мое мнение, сложившееся после проведенных тестов. Клавиатура Cherry — максимум надежности, максимум функциональности. Мышь стоит менять, только если очень хочется беспроводную.

Категория "Займи, но купи!". Монитор 20 дюймов. Больше — просто неудобно. Корпус — попробуем-таки бесшумный ZALMAN на тепловых трубках. Руководствуясь

особенностями его конструкции, используем видеокарту FX 5700 256 Мбайт. Более крутые видеокарточки лучше в этом корпусе не использовать — будут сильно греться. С другой стороны — если вам надел шум от вентиляторов, то корпус от ZALMAN — самый подходящий выбор.

Спонсор рубрики

"Разумный компьютер" —

"Рнк"

(www.r-and-k.com).



ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon 64 3400+ Socket 754	449,4
Материнская плата: Gigabyte GA-K8NPro Socket 754, nForce3 150, DDR400+, FSB800, AGP 8x, ATA133, SATA, Raid, 1394 LAN ATX	119,6
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,1
RAM: DIMM DDR400 PC3200 1024 Мбайт (2x512 Мбайт) Kingston [KVR400X64C3AK2-1G]	231
HDD: Western Digital 2000JD 200 Гбайт x 2RAID	294
Видеоплата: 256 Мбайт 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TV/D] Retail	492,45
Оптический привод: Plextor DVD/RW+CD/RW PX-504A IDE Retail	182,7
Дискковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур:	0,3
Корпус: Chieftex BX-028-SL 300 Bt P4 + USB + AUDIO + IEEE1394 Black	110,25
Колонки: Creative Inspire 5700 (Subwoofer + 5 Satellite) 30 Вт + 1x21 Вт + 4x7 Black Retail	269,85
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical USB + PS/2 (931162)	50,3
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAA "CyMotion Master Xpress", USB+PS/2	62
Монитор: Sony SDM HS73P Silver 1280x1024, 500,1, 400кд/м², 160x160, 16 мс	592,8
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	231
Итого:	\$3095,24
Замена 1: Logitech MX900 Optical USB (bluetooth) (930970)	24,2
Замена 2: Creative Gigaworks THX S750 (Subwoofer + 7 Satellite) 210 Вт + 7x70 Вт Black Retail	139,65
Замена 3: EluminX Illuminated S003-11 Silver&Aquamarine (клавиатура с подсветкой)	84,3
Опция 1: USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	147,7
Опция 2: Руть + педаль THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	230
Опция 3: Джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	106,7
Опция 4: Геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD (2960509)	42,5
Со всеми наворотами:	\$3870,29

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ intel

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 512 кбайт FSB 800 Pentium 4 3.4 ГГц	420
Материнская плата: ASUS P4C800-E Deluxe Socket478, i875P, DDR400+, FSB800, ATA133 Raid, SATA, Raid, AGP Pro, Sound 6ch, LAN, USB2.0, 1394, ATX	194,25
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,1
RAM: DIMM DDR400 PC3200 1024 Мбайт (2x512 Мбайт) Kingston [KVR400X64C3AK2-1G]	231
HDD: Western Digital 2000JD 200 Гбайт x 2RAID	294
Видеоплата: 256 Мбайт 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TV/D] Retail	492,45
Оптический привод: Plextor DVD/RW+CD/RW PX-504A IDE Retail	182,7
Дискковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур:	0,3
Корпус: Chieftex BX-028-SL 300 Bt P4 + USB + AUDIO + IEEE1394 Black	110,25
Колонки: Creative Inspire 5700 (Subwoofer + 5 Satellite) 30 Вт + 1x21 Вт + 4x7 Black Retail	269,85
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical USB + PS/2 (931162)	50,3
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAA "CyMotion Master Xpress", USB+PS/2	62
Монитор: Sony SDM HS73P Silver 1280x1024, 500,1, 400кд/м², 160x160, 16 мс	592,8
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	231
Итого:	\$3140,49
Замена 1: Logitech MX900 Optical USB (bluetooth) (930970)	24,2
Замена 2: Creative Gigaworks THX S750 (Subwoofer + 7 Satellite) 210 Вт + 7x70 Вт Black Retail	139,65
Замена 3: EluminX Illuminated S003-11 Silver&Aquamarine (клавиатура с подсветкой)	84,3
Опция 1: USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	147,7
Опция 2: Руть + педаль THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	230
Опция 3: Джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	106,7
Опция 4: Геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD (2960509)	42,5
Со всеми наворотами:	\$3915,54



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Меня просто достала клавиша со значком Windows (та, что между Ctrl и Alt). Во время жестокой рубильной в какой-нибудь игрушке я очень часто ее нажимаю, и появляется меню "Пуск". Не слишком устойчивые и нервные игры от такого даже зависают. Подскажите, как выключить эту клавишу, желательно не прибегая к помощи сторонних программ?

Лучше всего ее выковырять, выбросить, а ее место чем-то замазать, чтобы не происходило случайных нажатий. А если серьезно, то нужно произвести некоторые манипуляции с реестром. Запусти **regedit** в директории Windows. Открой (или найди поиском) ключ **[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]**. Там должен быть двоичный параметр (тип **REG_BINARY**) **Scancode Map** (если нет, тогда необходимо его создать). В этот параметр нужно вписать следующее значение: **00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 5B E0 00 00 5C E0 00 00 00**. Для того чтобы изменения вступили в силу, нужно перезагрузиться.

ВНИМАНИЕ!!! Параметр нужно вводить точно, иначе перепутается раскладка клавиатуры, и клавиша "b" станет клавишей "ч" и так далее. Также не гарантируется, что это будет работать с криво русифицированными пиратскими версиями Windows.



У меня при загрузке Windows появляется ошибка **kernel32.dll**. Что это за зверь такой, и по каким причинам он может вызывать ошибки? Для справки: моя операционная система Windows 98.

Kernel32.dll — ядро операционной системы. Динамическая библиотека, содержащая базовые функции Windows. Самый очевидный вариант исправления ошибки — перезаписать эту **dll** с диска Windows. Это необходимо делать из-под DOS.

Можно вставить команду **DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS /TESTMEM:ON** в файл **config.sys**. После перезагрузки (возможно, не одной) должна появиться надпись **HIMEM has detected unreliable memory at address xx:xxxxxx**. Это означает, что ошибка в каких-то программах совместимости с DOS, например, в русификаторе клавиатуры или экрана. Необходимо отключать сервисные DOS-программы по очереди и таким образом вычислить болячку.

Причиной могут стать и аппаратные проблемы. Ты оверклокер? Оверклокинг — прямой путь к ошибкам вроде твоей.

Последний вариант — это проблема с видеокартой. Нужно уменьшить параметр "Аппаратное ускорение" в "Свойствах" экрана, а если это не поможет, поставить более свежую драйвера. Хотя видеокарта может быть совсем глючная, и такие ошибки можно исправить только ее заменой (такое часто случается с NONAME-видеокарточками).



Здравствуйте, уважаемый Дмитрий! У меня возникла не критичная, но все-таки неприятная проблема — частенько компьютер, уходя в спящий режим, так и не просыпается. Помогает только электрошок (перезагрузка). Мой компьютер — Celeron 2.0 GHz, 256Mb DDR, GeForce4 Ti4200 128Mb. Операционная система — Windows 98 Second Edition.

Очень хорошо, что ты указал свою операционную систему. Официально заявляю: следуйте примеру этого читателя и всегда сообщайте свою операционную систему, так как одна и та же проблема

в двух разных ОС может быть вызвана самыми различными причинами. Но вернемся к нашей теме. Твоя ошибка характерна именно для Windows 98 Second Edition. Причина появления этого бага покрыта глубокой тайной. Однако точно установлено, что он появляется, если в файле **system.ini** в разделе **[386Enh]** в параметре **PagingFile** буква диска является маленькой. Нужно заменить ее на большую, заглавную. Также это может быть не зависание, а очень долгое время прихода компьютера в себя, порядка 1-2 минуты. Это может происходить, если у тебя установлен сетевой адаптер. Дело в том, что при входе в спящий режим Windows выгружает все драйвера и протоколы. А при возвращении в рабочий режим снова их загружает. Это может занимать очень продолжительное время при установленном сетевом оборудовании, в частности адаптере. Лекарства от этого нет, так устроена Windows. Можно только отключить сетевой адаптер.



Здравствуйте, Дмитрий. У меня такая ситуация. Вчера установил игру Colin McRae Rally 3, но, из-за непредвиденных обстоятельств, вчера же пришлось ее удалить. В результате этого на винте, помимо 19 разных объектов, появились еще 3 скрытых, и эти объекты съели 1.25 Гб! Места на винте и так мало, а тут еще это... Отсюда вопрос — какой "мусор" занимает столько места на жестком диске?!? Просмотрел все папки, включая скрытые, но ничего, что осталось бы после этой игры, не нашел. Добавлю, что дополнительно ничего больше не устанавливал. Режет только глаз такой вот скрытый файл **PAGEFILE.SYS**. Не припомню, чтоб я его раньше видел, и весит он 960Мб. Но поскольку он системный, то и удалять его по идее нельзя. Что делать? Как вернуть прежний объем свободного пространства, не повредив систему?

Для начала хочу отметить, что игры (как и другие программы) могут совать свои файлы куда угодно. Самые посягаемые ими места: папка **windows\system**, куда они любят устанавливать свои системные **dll**-ки, и **Program Files\Common Files**, куда суят вообще все, что им захочется. Если ты удалил просто папку с игрой, то это плохо, так как эти файлы скорей всего остались. Попробуй посмотреть в папках, которые я тебе указал, и проведи поиск по всему жесткому диску. Либо установи игру заново и удали ее корректно (через **uninstall**). Файл **PAGEFILE.SYS** — это файл подкачки. Не припоминаешь ты его наверняка из-за того, что недавно поставил Windows XP, раньше пользовался операционной системой из семейства Windows 9x/Me, где файл подкачки — это **win386.swp**. Размер файла подкачки, как и в старой Windows, можно изменять в настройках Windows. Но просто удалить его не получится.



Что такое игровой движок и для чего он нужен? Как он работает? (Несмотря на то, что в том или ином плане об игровых движках в "Игромании" говорят довольно много, такие письма приходят часто. — Комментарий Дмитрия Горячева).

Вообще в двух словах рассказать, что такое игровой движок, нельзя. Чтобы хорошо осветить данную тему, нужно написать большую статью, а то и книгу. Но я попытаюсь кратко рассказать, что такое игровой движок. В старые добрые времена DOS'a это был исходный код игры, который разработчики могли модифицировать и повторно использовать. Потом разработчики поняли, что повторно используемый код можно отделить от всей остальной игры. Так стали выделяться такие низкоуровневые опе-

рации, как вывод изображения, звук, работа в сети и некоторые другие. Блок выполнения таких операций и называется движком (или *engine*). Также неотъемлемой частью любого современного движка является встроенный скриптовый язык программирования, который необходим в каждом современном проекте. Индустрия создания и продажи движков приобрела поистине широкий размах благодаря развитию **3D-технологий**. Реализация низкоуровневых операций работы с графикой и звуком стала очень трудоемкой и дорогостоящей, и многие разработчики предпочитают использовать уже готовые движки для своих игр. Продажа движков стала настолько выгодной, что некоторые разработчики игр занимаются в первую очередь созданием движков, а не игр (например, всемирно известная **id Software** или **Epic Games**). Кроме коммерческих движков, существует множество бесплатных, которые созданы не для продажи, а в помощь начинающим разработчикам игр. Долгое время среди таких движков является **Twilight 3D**, который появился еще в далеком 1998 году. Для общего развития добавлю, что большинство движков рассчитано на какой-то язык программирования, например **C++** или **Delphi**, но есть и независимые, содержащиеся в dll-файлах или работающие как объекты **ActiveX**. Такие объекты можно использовать практически в любом Windows-ориентированном языке программирования.



Зашел я один раз в Диспетчер устройств, посмотрел, все ли в порядке. Смотрю — а у меня на устройстве "LPT-порт" ошибка "Код 22". Что самое странное, принтер, висящий на LPT-порте, работает нормально, все замечательно печатает. Что это за странный инцидент?

Код 22 — сигнал о том, что устройство отключено или совершенно не используется операционной системой. Твой же случай не является чем-то экстраординарным. Два устройства, одно из которых является LPT-портом, не поделили IRQ-каналы. Так как LPT-порт используется достаточно редко, и висеть все время на IRQ ему не надо, система его отключает и передает канал другому устройству. То же самое происходит и с несколькими PCI-устройствами, работающими через одно прерывание. Система **ACPI** скрытно управляет ими, и увидеть их в списке устройств **Windows** можно только через **"Безопасный режим" (Safe Mode)**.



Один раз я баловался с Windows XP и вызвал сильное зависание (помог только reset). Я перезагрузился, вылезло окошко "Система восстановлена после серьезной ошибки" и просит отплатить информацию об ошибке. Все вроде нормально, но теперь после каждой перезагрузки или включения компьютера появляется то же самое сообщение. Не подскажите, как с этим бороться?

Проблема эта известная. Дело в том, что Windows при какой-либо серьезной ошибке сбрасывает память в **файл подкачки** и помечает как нужную для отправки сообщения об ошибке в Microsoft. Если эта информация не затирается в файле подкачки, сообщение об ошибке может появляться длительное время. На этот случай ставится флаг о том, что завершение работы системы прошло успешно. В твоём случае файл подкачки изменился так, что теперь каждый раз при завершении работы операционной системы флаг не ставится или затирается. Эта ошибка исправлена в **Service Pack 1** для **Windows XP**; кроме того, с этой страницы всеми любимого сайта (<http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?ReleaseID=36920>) можно скачать исправление этой ошибки. Можно также заново создать файл подкачки. Делается это так: нажми кнопку **"Пуск"**, кликну правой кнопкой мыши на **"Мой компьютер"**, затем на **"Свойства"**. На вкладке **"Дополнительно"**, в разделе **"Быстродействие"**, кликну на **"Параметры"**. Там зайти на вкладку **"Дополнительно"** и выбери **"Изменить файл подкачки"**. Поставь

параметр **"Без файла подкачки"**. Нажми **ОК** и отвечай на предупреждение **"Да"**. Теперь снова зайти туда же и восстановить параметры файла подкачки, какими они были до изменения. Теперь ошибка должна быть устранена.



Я слышал, что у Windows Explorer есть множество ключей запуска. Не подскажите, какие именно?

У Explorer есть множество очень полезных ключей запуска. Для тех, кто не знает, что такое ключ запуска: это параметры, которые могут добавляться к имени запускаемого файла. Удобнее всего запускать Explorer с параметрами через строку **"Выполнить"**.

— Ключ **/n** позволяет открывать Explorer в виде обычной папки, без адресной строки и дерева каталогов. С таким ключом обычно открывается корень диска, на который установлена Windows. Если такое окно уже открыто, создается дубликат.

— Ключ **/e** открывает окно Explorer на весь экран и в виде папки. — Ключ **/root,<object>** открывает определенную папку. Название папки пишется вместо слова **object**. Если использовать ключ вот так: **explorer /root,** откроется корень диска, с которого установлена Windows, в виде окна папки, на весь экран и с адресной строкой.

— Ключ **/select,<object>** открывает Explorer в виде окна папки с выбранным файлом, название которого указано в параметре **object**. Если такое окно уже открыто, переводит фокус на него.

Пример 1: **explorer /select,C:\TestDir\proga.exe** — открывает Explorer в виде папки с выбранной **proga.exe**.

Пример 2: **explorer /e,/root,C:\TestDir\proga.exe** — открывает Explorer в виде папки на полный экран и с выбранной **proga.exe**.

Пример 3: **explorer /n,select,C:\TestDir\proga.exe** — открывает Explorer в виде папки и с выбранной **proga.exe**.



Здравствуй, дорогая редакция в лице Дмитрия Горячева! У меня очень серьезная проблема — мой пишущий CD-привод не опознается. Точнее, опознается, но не как пишущий привод, а как простой CD-ROM.

Будем идентифицировать пишущий привод через реестр. Вот пошаговые инструкции по решению этой проблемы.

1. Запусти **regedit**.
2. Открой следующий ключ реестра: **[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\CD Burning\Drives]**.
3. В меню **"Файл"** нажми **"Экспорт"**.
4. Сохрани ветку реестра, скажем, в файл **key.reg**.
5. В левом окне редактора реестра нажми на **Volume{GUID}**, что под **Drives**. В данном случае **GUID** — это уникальный 32-символьный шестнадцатеричный глобальный идентификатор. Если у тебя несколько CD-ROM-дисководов, у тебя будет несколько **Volume{GUID}** ключей, по одному на каждый дисковод.
6. В правой панели окна редактора реестра кликну два раза на параметр **Drive Type**.
7. Установи в значении цифру **1** или **2**, в зависимости от типа дисковода, и затем кликну на **ОК** (поставь цифру **1**, если твой дисковод CD-R, и **2** — если CD-RW).
8. Зайди в **"Мой компьютер"**.
9. Кликни правой кнопкой на значок CD-R или CD-RW, а затем выбери **"Свойства"**.
10. Если отображается вкладка **"Записывающий"**, устройство успешно преобразовано в записывающее.

Внимание! Предположим, у тебя более одного CD-ROM, DVD-ROM или CD-RW дисковода, и вкладка **"Записывающий"** не отображается. Пишущий дисковод можно включить, выполнив вышеописанные действия, для не пишущих устройств в параметре **Drive Type** ключа **Volume{GUID}** нужно писать цифру **3**. Напоследок отмечу, что совсем уж экзотичные виды пишущих дисководов могут не работать со стандартными драйверами от Microsoft и не записываться через Explorer. ■

Автор: Олег Ставицкий

Теория

ПИРИНГОВОЕ БУДУЩЕ

BITTORRENT И SHAREAZA — НОВЫЙ ВИТОК ЭВОЛЮЦИИ ФАЙЛООБМЕННЫХ СЕТЕЙ

Внимательные читатели помнят, что первый выпуск "Полезного совета", помимо всего прочего, был посвящен P2P-сетям, то есть сервисам для обмена информацией (в первую очередь, конечно, такие сети используются для обмена mp3-файлами). Так вот, за те несколько месяцев со времен выхода нашей статьи на рынке P2P-услуг стало очень жарко. Запущен на орбиту новый, более удобный сервис, вышло несколько новых утилит. Тем временем RIAA (она же — Ассоциация звукозаписывающих компаний) разошлась не на шутку, а Apple и Pepsi по суду заставили обычных подростков сняться в рекламе их совместного проекта. В общем, есть о чем поговорить.

УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

Для тех, кто по каким-то причинам не имеет представления о теме нашего разговора, краткий теоретический экскурс. P2P, или так называемая "пиринговая сеть", — это сервис, благодаря которому люди могут беспрепятственно обмениваться информацией. Вот уже как несколько лет пользователи скачивают большую часть музыки и фильмов не с общедоступных серверов, а с компьютеров друг у друга. Чтобы влиться в мир свободного обмена файлами, вам достаточно скачать программу-клиент приглянувшегося сервиса, после чего выйти в интернет и ввести в специальном окне поиска интересующее вас название фильма или песни. Схема следующая: утилита соединяется с центральным сервером, после чего начинает искать необходимую информацию по компьютерам всех пользователей, которые в данную минуту запустили эту же программу и находятся в Сети. Первым эту дорогу протоптал ныне покойный Napster (www.napster.com). К сожалению, после своего триумфального взлета сервис тут же столкнулся со звериным оскалом капитализма — большин-



НАPSTER: НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД И СЕЙЧАС.

ству звукозаписывающих компаний и отдельных группам совсем не понравилось, что музыка, которую они продают, находится в свободном доступе в интернете. Больше всех, очевидно, не понравилось группе Metallica, которая подала на "Напстер" в суд и выиграла его, после чего сервис скорострительно закрылся. Следом за ним пал смертью храбрых Audiogalaxy Satellite (www.audiogalaxy.com).

Следующее поколение P2P-сервисов оказалось умнее и изворотливее — Kazaa (www.kazaa.com), Overnet (www.overnet.com), он же — eDonkey и Soulseek (www.slsk.org) существуют и по сей день.

Однако RIAA не дремлет, и недавно снова перешла в атаку. На этот раз праведный гнев звукозаписывающих компаний обрушился на нескольких тинейджеров и безобидный, на первый взгляд, сайт "живых дневников" LiveJournal (www.livejournal.com). Администратор одного из наиболее популярных в русском сегменте LiveJournal сообщества — clubmusic (www.livejournal.com/community/clubmusic) — недавно получил письмо от RIAA (составленное, заметим, на хорошем русском), в котором ему предлагалось в течение 24 часов убрать ВСЕ ссылки на mp3, расположен-

ные на страницах сайта. Администрация LiveJournal подтвердила информацию — RIAA прижала их к стенке и вынудила закрыть страницы, не подчинившись требованиям.

На этом зверства Ассоциации звукозаписывающих компаний не заканчиваются. Они изловили шестнадцать американских тинейджеров и устроили показательный судебный процесс, результатом которого стало решение суда обязать детей сняться в рекламе iTunes (www.itunes.com), виртуального mp3-магазина от Apple. Так на свет появился ролик под названием I Fought the Law (кавер-версию известной песни записали Green Day), в котором раскаявшиеся тинейджеры клятвенно обещают никогда больше не скачивать нелегальные mp3, а заодно рассказывают, какой расчудесный сервис этот iTunes. Pepsi и Apple уже запустили совместную кампанию — теперь под крышкой бутылки вместо набивших оскомину кепок и футболок можно найти жетон на бесплатное скачивание одного легального mp3-трека при помощи iTunes. Ролик был показан на ежегодном бойсбольном Суперкубе, то есть в перерывах между бойсбольными матчами, и произвел на широкие народные массы удручающее впечатление — аналитики утверждают, что Apple совершили серьезную ошибку.

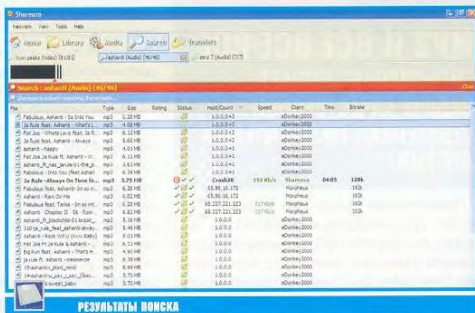
ОТВЕТНЫЙ УДАР

Однако поставщики P2P-сервисов не замедлили нанести ответный удар. Вернее, ответный двойной удар. Во-первых, в эксплуатацию была запущена еще одна файлообменная сеть под названием BitTorrent, о которой чуть ниже, а во-вторых — на свет появилась бесплатная программа Shareaza (www.shareaza.com), которая позволяет осуществлять одновременный поиск по четырем (!) пиринговым сетям и обладает рядом отличительных особенностей. О Shareaza, которая сейчас стремительно набирает популярность, мы поговорим чуть ниже, а пока — вернемся к BitTorrent.

Новый проект кардинально отличается от своих коллег, Kazaa и Overnet. Как таковой глобальной сети BitTorrent не существует. Она имеет централизованный механизм работы и функционирует следующим образом: человек, располагающий тем или иным файлом, составляет так называемый torrent-документ, который содержит в себе описание файла, а также адрес специального tracker-сервера. В результате — составленный torrent-документ выкладывается в интернет и, по сути, является ссылкой на необходимую информацию. Другой пользователь скачивает его и запускает при помощи специализированной программы (например, вышеупомянутой Shareaza), после чего уже утилита подключается к tracker-серверу. Далее ситуация развивается по следующей схеме: искомый файл разбирается на блоки и передается через tracker-сервер по кускам от владельца к каждому. Однако со временем количество людей, скачивающих этот конкретный файл, растет, а значит, увеличивается число скачанных ими блоков. В результате tracker-сервер, как осминог, передает куски искомой информации между различными пользователями. То есть, несмотря на то, что вы сами еще не докачали, скажем, фильм или песню, вы можете поучаствовать в процессе ее дальнейшего распространения. Фактически, BitTorrent — это совокупность ма-



СКАНДАЛЬНОЕ РЕКЛАМА APPLE И PEPSI, В КОТОРОЙ ВЫНУДИЛИ СНЯТЬСЯ ОСУЖДЕННЫЕ ЗА НЕЛЕГАЛЬНОЕ СКАЧИВАНИЕ МУЗЫКИ ПОДРОСТКИ.



леньких сетей, каждая из которых образуется, когда несколько человек пытаются скачать одну и ту же информацию.

Качие преимущества у такой схемы? В первую очередь, конечно, скорость и независимость. Вы больше не зависите от конкретного человека — всегда можно скачать недостающие куски файла у кого-то другого. Плюс — система автоматически выбирает оптимальную последовательность передачи, в зависимости от скорости и ряда других факторов.

Разумеется, у BitTorrent есть и очевидный недостаток — она уязвима для вездесущей RIAA. Достаточно вывести из строя tracker-сервер, и маленькая "подсеть" тут же выйдет из строя. Как создатели смогут защитить свой сервис от подобных неприятностей, пока не совсем ясно.

SHAREAZA

Зато уже сейчас ясно, что Kazaa и Overnet придется потесниться — им на смену пришла универсальная P2P-утилита, Shareaza, благодаря которой поиск информации в Сети станет гораздо легче.

Итак, как работает эта программа? Каждый раз, когда вы запускаете Shareaza, она соединяется одновременно с четырьмя пиринговыми сетями — eDonkey, Gnutella, BitTorrent и Gnutella2 (собственная сеть утилиты). Дальнейшая схема работы ничем не отличается от той, что вы отработали на аналогичных программах годами. Система гибкого поиска включает в себя следующие виды информации: приложение, видео, аудио, изображение, книга, skin и даже исходный код (на случай, если вы планируете угнать из Сети свежие исходники Half-Life 2!).

Результаты поиска заботливо сортируются утилитой по доступности и, в зависимости от принадлежности к той или иной сети, отмечаются соответствующим значком. При наведении на конкретную позицию в выборке по ней предоставляется исчерпывающая информация — количество источников, характеристика файла (в случае с mp3 — размер, битрейт, содержимое id3-тега).

Более того, в состав Shareaza входит встроенная медиа-библиотека, где вся скачанная информация рассортирована по соответствующим категориям. Здесь же — довольно внушительный медиа-проигрыватель, поддерживающий все основные аудио/видеоформаты и даже обладающий пристойной системой визуализации.

Заботливые авторы даже предусмотрели специальный "мастер настройки", который поможет новичкам определиться со множественными параметрами и опциями программы. Shareaza поддерживает сторонние плагины, которые прямо сейчас можно скачать на официальном сайте.

Разумеется, создатели всячески поддерживают соответствующее комьюнити — в вашем распоряжении группы по интересам, чат, форум и прочие обязательные вещи. Shareaza обладает на удивление приятным и дружелюбным интерфейсом, удивляется работать даже при медленной связи и доступен всем и каждому прямо сейчас — для того, чтобы приобщиться к будущему пиринговым

сетей, достаточно заглянуть в соответствующий раздел **на нашем CD/DVD** и установить приложение себе на компьютер.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Совершенно очевидно, что сейчас началась открытая война. На каждый воспитательный шаг RIAA производители будут отвечать валом новых сервисов и программ. Появление проектов уровня BitTorrent и Shareaza лишь доказывает тот факт, что сдаваться и платить за скачивание легальных mp3 никто не собирается. "Игромания" обещает пристально следить за развитием событий — обо всех достижениях P2P-строения вы узнаете первыми! ■

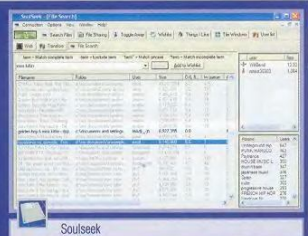


SOULSEEK: СТОЙКИЙ ОЛОВЯННЫЙ СОЛДАТИК

Каким-то чудесным образом вот уже который год живет и прекрасно себя чувствует P2P-сервис **Soulseek** (www.slksnet.org). Небольшая, бесплатная и невероятно удобная утилита пришла несколько лет назад на помощь меломанам, когда они лишились **Audiogalaxy Satellite** (напомним, Satellite в свое время сменил лавший смертью храбрых Napster, однако очень скоро сам попал под прицел RIAA, после чего скоростножизненно захворал и вскоре закрылся).

Казалось бы, Soulseek использует уязвимую систему, при которой все пользователи вынуждены соединяться с главным сервером. Стоит RIAA через суд обязать авторов закрыть этот самый сервер, как Soulseek благополучно войдет в список жертв Ассоциации звукозаписывающих компаний. Этого, однако, не произошло, хотя сервис несколько раз менял собственный веб-адрес и периодически выходил из строя на длительный срок. Однако на сегодняшний день Soulseek благополучно функционирует, продолжая радовать любителей P2P.

Что представляет собой этот сервис? Это небольшая утилита, размером меньше одного мегабайта (которая, впрочем, требует регулярного обновления), скачав и установив которую себе на компьютер, вы станете полноправным пользователем Soulseek. Схема использования не отличается от аналогичных продуктов — вводим интересующую нас позицию, выбираем из списка результатов приглянувшегося пользователя и становимся в очередь на скачивание. Здесь же — тематические чат-комнаты, возможность составления так называемых wish-list'ов (то есть набор желаемых треков, поиск которых программа будет осуществлять при каждом запуске), список собственных пред-



почтений и встроенная система личных сообщений.

Почему мы выделяем Soulseek из целого ряда аналогичных продуктов? Все очень просто — за довольно долгое время существования проект успел собрать под свои знамена многочисленную армию любителей P2P. Как результат — в этой пиринговой сети можно найти практически все, начиная от свежего сингла **Мадонны** и заканчивая какими-нибудь раритетными треками **Future Sound of London**. Плюс, найдя искомым диск/фильм, вы, как обычно, можете просмотреть всю коллекцию осязавшегося вас пользователя — вдруг у него есть чем еще похвастаться? Трудно сказать, почему Soulseek еще не испытал на себе праведный гнев RIAA, однако мы настоятельно рекомендуем вам обратить свое внимание на этот сервис — не хотелось бы сплести, но всякое может случиться.

P.S. Более того, авторы проекта успешно запустили независимый звукозаписывающий лейбл, все релизы которого можно скачать как на официальном сайте (www.soulseekrecords.com), так и в Сети, при помощи, разумеется, Soulseek.

Автор: Олег Ставицкий

Практика

MP3 И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ "ИГРОМАНИЯ" РЕШАЕТ ЗАДАЧУ КАЧЕСТВЕННОЙ ОЦИФРОВКИ МУЗЫКАЛЬНЫХ ДИСКОВ

Качественная оцифровка музыки

— тема практически неисчерпаемая. Ка-
залось бы, формат **mp3** существует на этой
планете далеко не первый год, и все точки
над (уже давно расставлены, однако вопрос,
как и чем оцифровывать музыкальные диски,
по-прежнему остается открытым. За послед-
нее время на рынке цифрового аудио прои-
зошли некоторые изменения, появились но-
вые продукты, обновились старые. Более то-
го, неожиданно выяснилось, что не **mp3** еди-
ным живут меломаны всего мира — в приро-
де давно, и довольно успешно, существуют
конкуренты орденосного аудиоформата.

Мы долго думали над тем, стоит ли вообще
загнать тему оцифровки музыки или луч-
ше обойти ее стороной. И дело тут в недо-
статке информации — ее порой слишком много.
Проблема в другом — так же, как любой суслик
совершенно искренне мнит себя агрономом,
каждый меломан абсолютно уверен в том, что
именно его решение задачи оцифровки того
или иного диска является единственно верным.
Обычный пользователь, отжавшийся загля-
нуть за советом на какой-нибудь аудиофиль-
ский форум, рискует нарваться на ворох непо-
нятных терминов, отжавших несколько непеча-
тных выражений в свой адрес и так и остаться в
неведении. "Битрейт", "кодек", "граббер" и ино-
планетное словечко "ogg" — о чем говорят эти

люди?! Наша статья призвана разъяснить не-
которые теоретические аспекты, связанные с
цифровым аудио, а также сориентировать буду-
щего меломана в том, какие существуют реше-
ния для вышеупомянутой задачи.

Мы не претендуем на эталонное мнение.
Нижеследующий текст основан на анализе
тематических интернет-ресурсов, консульта-
циях с пользователями и личном опыте авто-
ра. Борцы за качество звука — страшные лю-
ди. Оброните одно неверное предложение, и
можете смело просить политического убежи-
ния на каком-нибудь удаленном материке —
они пообещают известить весь ваш род вплоть
до дальних родственников по бабушкиной ли-
нии. Как бы там ни было, данная статья адре-
сована как тем, кто только вступает в мир
цифрового аудио, так и тем, кто уже давно
перешел на **mp3** и его аналоги.

ТЕОРИЯ

Прежде чем мы начнем говорить о кон-
кретных приложениях, давайте разберемся с тем,
что такое цифровое аудио и, вообще, о чем идет
речь. Возьмем любой музыкальный диск. В слу-
чае с лицензионной продукцией мы можем ут-
верждать, что он создан при помощи копирова-
ния первоисточника, который был записан и
сведен музыкантами на студии. После того как
они, обливаясь потом и чертыхаясь, записали
свои голоса и музыку на студийный компьютер,
очистили звук от всевозможных шумов и прочих
неприятных явлений, на свет появляется так на-
зываемый мастер-диск. То есть первоисточник.
На нем содержится идеальная с точки зрения
качества звука запись. Далее она поступает на
завод, который делает множество копий (без
потери качества) и печатает тираж, и, наконец,
альбом появляется на прилавках. Чуть позже
вы поймете, почему пиратские диски зачастую
значительно проигрывают в качестве звучания
фирменным. А пока вернемся к нашему му-
зыкальному диску. При помощи различных про-
грамм (о которых обязательно ниже) мы можем
превратить содержащиеся на нем песни в фай-
лы, то есть оцифровать его. Файлы при этом бу-
дут обладать расширением **wav** и иметь сред-
ний размер 60-70 мегабайт каждый (~10 мега-
байт на минуту звучания). То есть оцифрован-
ный альбом, в среднем, занимает 450-500 мега-
байт. Не очень удобно, согласитесь?

Однако в 1987 году теперь уже легендар-
ный институт **Fraunhofer** начал работу над те-
хнологиями сжатия аудиоинформации. Звук,
как известно, состоит из различных частот.
Часть из них наш слух способен различать, од-
нако многие колебания находятся за предела-
ми слухового диапазона человека или могут
быть воспроизведены только на hi-fi-аудиотех-
нике. Как выяснилось, если эти самые частоты
удалить, вышеупомянутый файл чудесным об-
разом уменьшится в размерах. Споры о том,
оцумили ли при этом потери в качестве зву-
чания, ведутся до сих пор. Ортодоксальные ме-
ломаны презрительно ворочают нос от **mp3** и ут-
верждают, что настоящий ценитель музыки не
будет слушать этот суррогат даже под дулом
пистолета, в то время как широкие народные
массы с радостью "утаптывают" десятки альбо-
мов в формате **mp3** на одну болванку. Истина,
как водится, расположилась где-то посередине.
Качество звучания напрямую зависит от ка-
чества сжатия. Оно, в свою очередь, определя-

ется таким понятием, как **битрейт** (bitrate) и из-
меряется в количестве килобайт на секунду
звучания. Официальный сайт **Fraunhofer** утве-
ждает, что плотность 128 kbps (kb per second,
то есть килобайт в секунду) соответствует CD-
качеству (там же утверждается, что битрейт,
равный 64 kbps, равносителен качеству FM-ве-
щения). Тем не менее разница между 128 и 192
кб/с слышна, что называется, невооруженным
ухом. Более того, при наличии хорошей аудио-
карты можно уловить различие между 192 и
256 kbps. Однако дальнейшие попытки умень-
шить плотность сжатия не приводят ни к чему,
кроме увеличения размера конечного файла.
Таким образом, среднестатистический альбом,
оцифрованный с битрейтом 192 kbps, занима-
ет порядка 90-100 мегабайт. То есть на обыч-
ную болванку уместится 5-6 альбомов в **mp3**.
Неплохо, верно? Не мне вам объяснять, какие
при этом открываются перспективы. Обмен му-
зыкой через интернет (о чем обстоятельно рас-
сказывает нынешняя теоретическая статья),
вся домашняя фонотека на паре дисков... Я
уже не говорю о наводнивших рынок перенос-
ных CD/**mp3**-плеерах. В общем, польза от циф-
рового аудио очевидна.

Однако имеет место и обратный процесс.
Мы часто видим на прилавках пиратские му-
зыкальные диски с альбомами тех или иных
музыкантов, которые появляются так задол-
го до официального релиза. Вы никогда не
задавались вопросом, каким образом, ска-
жем, новый **Depeche Mode** появился на Гор-
бушке за два месяца до указанной музыкан-
тами даты? Есть два варианта: либо это мас-
тер-копия, украденная из студии (в этом слу-
чае качество не страдает), либо — так назы-
ваемый промо-релиз, который был разослан
прессе и радио для ознакомления. Как прави-
ло, музыка, в виде сильно сжатых **mp3**, про-
сачивается в сеть, откуда ее выкачивают
благородные флибустьеры, "разворачивают"
заведомо ущербный **mp3** в **wav** и с радостью
тиражируют. Человек приобретает пиратский
диск, слушает его, пленится и решительно от-
казывается приобрести официально вышед-
ший через пару месяцев альбом. Согласи-
тесь, после такого сдадут нервы даже у са-
мых выдержанных музыкантов. Поэтому,
прежде чем радостно бежать на Горбушку,
где, по слухам, уже как две недели продается
свежий релиз вашей любимой группы,
взвесьте все "за" и "против" и держите в уме,
что рискуете нарваться на скачанную из ин-
тернета некачественную **mp3**-копию.

АЛЬТЕРНАТИВА

Так как споры вокруг **mp3** не утихают и по
сей день, рынок регулярно пополняется аль-
тернативными форматами сжатия, каждый из
которых, разумеется, претендует на звание
лучшего. Наиболее успешной на сегодняшний
день альтернативой **mp3** является формат
ogg. Многие меломаны сходятся во мнении,
что он действительно опережает продукт
Fraunhofer по качеству сжатия и звучания.
Несмотря на свое гипотетическое превосход-
ство, **ogg**, тем не менее, не сместил **mp3** с ли-
дерских позиций, однако, в отличие от своих
менее удачливых коллег, занял определенную
нишу. Помимо качественных отличий, он так-
же обладает рядом принципиальных особен-
ностей. Во-первых, это абсолютно бесплат-

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

Разумеется, в нашей статье мы захва-
тили только верхушку айсберга. Цифровое
аудио — одна из самых горячих тем в ин-
тернете: открываются бесконечные коммю-
нити, форумы, сайты, обсуждаются раз-
личные аспекты оцифровки. Ниже приве-
дены ресурсы, которые могут помочь вам
разобраться в основных вопросах.

- **www.mp3-converter.com** — Сайт, по-
священный кодексам, программам для
оцифровки и общим вопросам, связан-
ным с созданием качественного циф-
рового аудио. Содержит обзоры утилит
и алгоритмов.
- **www.mpeg.org** — Серьезный ресурс.
Масса полезных ссылок, правовой ин-
формации. Содержит также обзоры
mp3-проигрывателей.
- **www.iis.fraunhofer.de** — Официаль-
ный сайт изобретателей формата **mp3**.
Содержит множество полезной и про-
сто любопытной информации.
- **www.mp3-faq.org** — Название говорит
само за себя. Все, что вы когда-либо
хотели знать об **mp3**.
- **www.team-mp3.com** — Немного тео-
рии и очень много различного програм-
много обеспечения.
- **www.mitiok.cjb.net** — Домашняя стра-
ница кодера **Lame**.
- **www.vorbis.com** — Официальный
сайт формата **ogg**. Содержит FAQ,
ссылки на необходимое программное
обеспечение и многое другое.

FLAC

FLAC — еще один формат сжатия, который, помимо упомянутого в статье ogg, заслуживает внимания. FLAC расшифровывается как Free Lossless Audio Codec, то есть кодек без потери качества. Официальная страница проекта — www.flac.sourceforge.net — содержит массу полезной информации. Мы же, в свою очередь, выкладываем на наш CD/DVD утилиту **FLAC Frontend**, а также сам кодек, чтобы вы могли самостоятельно убедиться в его достоинствах.

ный и открытый проект. Официальный сайт с радостью раздает исходники всем, кто желает внести свою посильную лепту в улучшение формата. Подобная политика развязывает руки независимым музыкальным лейблам, которые зачастую распространяют свою музыку в виде файлов — если вы примете решение продавать альбом в mp3-формате, то будете вынуждены отчислять с каждой сделки определенный процент держателям лицензии, то есть Fraunhofer, то в время как создатели ogg не регистрировали никаких патентов и не планируют делать это в ближайшее время. Как результат, многие компании (в том числе и разработчики игр) отдали свое предпочтение именно этому формату. Так, **Serious Sam**, **Unreal** и многие другие игры содержат саундтрек в формате ogg.

ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Итак, вы приняли решение оцифровать тот или иной диск. Что вам для этого потребуется? Во-первых — так называемый кодек. То есть алгоритм сжатия. Существует несколько способов создания файлов того или иного формата. Наиболее популярным на сегодняшний день алгоритмом сжатия mp3-файлов является кодек **Lame** (см. на нашем CD/DVD), который по качеству значительно опережает даже фирменный инструмент от Fraunhofer.

Во-вторых, вам понадобится программа, которая, используя указанный алгоритм, способна превратить музыкальный диск в аккуратный набор mp3-файлов. Подобных утилит существует великое множество. Более того, большинство современных медиапроигрывателей (включая **Winamp 5**) умеют оцифровывать CD-диски. Однако настоящие меломаны, как правило, предпочитают использовать для этих целей специализированные программы. Именно о них и пойдет речь ниже.

EAC

EAC или **Exact Audio Copy** считается "настоящим" инструментом любого ценителя качества звучания. За кажущейся простотой скрывается бездна возможностей и настроек. Благодаря грамотному подходу к организа-

ции работы утилита с равным успехом пользуется популярностью как у хардкорных аудиофилов, так и у обычных пользователей, которым просто нужно по-быстрому оцифровать диск. Безусловно, **EAC** — идеальный выбор для тех, кто готов потратить двадцать минут на ознакомление с возможностями и еще двадцать на вдумчивую настройку — результатом станет соответствующее качество и отсутствие сбоев в работе.

Итак, что умеет **Exact Audio Copy**? В базовый набор его функций входит оцифровка музыкальных CD (то есть создание wav-файлов), их сжатие (поддерживаются все известные науке форматы, однако при первичной настройке авторы настоятельно рекомендуют не умищать и кодировать в mp3 посредством **Lame**), создание образа диска и его обратная запись на CD (при наличии пишущего устройства, разумеется). Как только вы запустите утилиту, вас встретит заботливый "мастер конфигурирования" — незаменимая вещь для всех, кто не рискует копаться в многочисленных пунктах меню самостоятельно. Отвечая на простые вопросы вроде "что для вас является приоритетным — скорость или точность?", вы, сами того не подозревая, проведете первичную настройку утилиты. В качестве финального аккорда **EAC** самолично просканирует ваш жесткий диск и, при условии его наличия, установит кодек **Lame**. Собственно, после этого вы уже сможете безболезненно оцифровывать музыку, не вдаваясь в детали. Однако **EAC** также предоставляет массу дополнительных возможностей.

Во-первых, вы можете сохранять настройки под различными профилями и загружать их по мере необходимости. Скажем, в том случае, когда вам быстро нужно оцифровать несколько дисков с низким качеством, вы укажете профиль "quick" и провернете необходимую процедуру.

Во-вторых, **EAC** предлагает широкие возможности по работе с отдельными треками. Вы можете выделить и оцифровать конкретную область понравившейся вам песни; выделить и оцифровать различные треки с разным качеством; протестировать диск на наличие тишины между песнями и, при желании, удалить ее; и так далее.

Наконец, в-третьих, **EAC** очень серьезно работает с базой данных. Разумеется, программа умеет соединяться с интернетом и запрашивать название альбома и песен посредством **freedb.com**, однако она также способна вести каталог всех оцифрованных дисков (с последующим просмотром и сортировкой по алфавиту) и заглядывать не только в WWW, но и в **cdplayer.ini**. Более того, если диска не окажется в интернет-базе, вы можете не только вбить название альбома и песен самолично, но и пополнить **freedb.com** своей информацией.

Утилита поддерживает несколько физических источников информации (в том случае, если у вас на компьютере установлен не один привод), обладает легким, приятным интерфейсом и, что немаловажно, абсолютно бесплатна. **EAC** — идеальный выбор любого человека, который хоть сколько-нибудь обеспокоен качеством звука и готов потратить ради него несколько минут на детальную настройку. Настоящий профессиональный инструмент.

CDex

CDex — чуть более простая, однако также отменно зарекомендовавшая себя утилита. Все тот же обязательный набор функций за вычетом богатых настроек. Впрочем, **CDex** успешно заменяет множество опций простотой и качеством работы. Плюс — программа имеет встроенный медиапроигрыватель, который поддерживает все известные науке форматы и работает с плейлистами.



Утилита активно дружит со всевозможными плагинами к Winamp, имеет встроенную поддержку **cddb.com** и — очень полезная функция — умеет записывать информацию с внешнего источника (микрофон), сжимая ее в указанный формат на лету.

ALTO MP3 MAKER

Быстрая, легкая и удобная утилита для самых неприхотливых. **Alto Mp3 Maker** оцифровывает и сжимает файлы с рекордной скоростью. Да, зачастую в ущерб качеству, однако эта утилита, безусловно, лучший выбор для



всех, кто ценит время. Программа содержит в себе уже не раз упоминавшийся на этих страницах кодек **Lame**, работает с **freedb.com** и редактирует id3-теги на лету. В общем, **Alto Mp3 Maker** содержит в себе все необходимое для быстрой и безболезненной оцифровки дисков.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Напоследок — пара советов. "Игромания", безусловно, рекомендует разобраться с **EAC**, придерживаясь две другие утилиты "про запас". Комбинация **Exact Audio Copy** и **Lame** гарантированно обеспечит вас отменным результатом. Что касается рекомендуемого битрейта, то тут все зависит от ваших целей. Для mp3-плеера, скорее всего, подойдет 128 kbps — в наушниках вы вряд ли почувствуете недостаток качества. Для домашнего прослушивания стоит держаться в диапазоне 192-256 kbps (практика показывает, что большинство людей довольствуются 192 и ничуть при этом не страдают). Что касается альтернативных форматов, то, при всем уважении к энтузиастам отдельно взятых граждан, хотелось бы заметить, что ситуация на рынке показывает — будущее, скорее всего, за mp3. ■

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

XP SERVICE PACK 2 ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ



Microsoft в очередной раз откладывает выпуск горячо ожидаемого всем миллионами населения планеты **Service Pack 2** для Windows XP. Если ранее вожденный набор "заплаток" для XP планировалось выпустить в первой половине 2004 года, то сейчас релиз намечен, в лучшем случае, на июль.

Напомним, что SP2 в первую очередь был призван повысить уровень безопасности ОС путем введения некоторых ограничений. Так, будет сильно урезан доступ к возможностям удаленного запуска различных процедур и изменена структура работы с памятью — после установки Service Pack 2 злоумышленники, теоретически, больше не смогут использовать ошибку переполнения буфера в своих целях. Также в планах Microsoft — серьезная работа по улучшению безопасности при работе с WWW и электронной почтой.

Бета-версия вожденного продукта уже сейчас находится в свободном доступе — любой желающий может поучаствовать в программе тестирования, последовав по адресу: www.microsoft.com/technet/prodtechnol/winxp/ro/maintain/winxpsp2.msp.

RIAA ПРОДОЛЖАЕТ ЗВЕРСТВОВАТЬ

О бесчеловечном отношении Ассоциации Звукозаписывающих Компаний ко всем, кто хоть раз в этой жизни скачал mp3 из интернета, мы писали на наших страницах не раз. Развернутую "сводку с фронтов" можно прочитать в этом выпуске "Полезного софта" в статье "Пиринговое будущее". Мы же обратимся к самым свежим новостям от RIAA. Пока не было вынесено окончательное решение по уже возбужденным ассоциацией судебным делам, она обвинила в незаконном обмене музыкой еще 477 американцев.

Вместо имен провинившихся выступают их IP-адреса, по которым подсудимых будут отлавливать и препровождать в зда-

ние Суда. Напомним, что штраф за незаконный обмен музыкой составляет порядка трех тысяч долларов США — именно такую сумму уже выплатило порядка четырехсот человек, а общее число обвиненных приближается к двум с половиной тысячам человек.

RIAA также отменила принятие заявок на амнистию для пользователей пиринговых сетей, которые принимались с сентября 2003 года. Представители организации заявили, что все, кто действительно хотел получить прощение, уже это сделали. Идея, напомним, состояла в том, что искренне раскаявшийся пользователь P2P должен был самовольно уничтожить все нелегально скачанные файлы, после чего прийти с повинной (она же — заявка на амнистию) в офис RIAA. Ему грозили пальцем и выдавали нотариально заверенную бумагу, которая в случае возникновения судебных разбирательств гарантировала своему обладателю безопасность и всеобщее прощение. Всего добровольцев с сентября прошлого года набралось чуть больше тысячи человек. Негусто...

ITUNES — ОДИН ГОД



iTunes, проекту Apple, исполнился год. Напомним, iTunes — это интернет-магазин, в котором любой желающий за 99 центов в неделю может легально скачивать mp3. Разумеется, ассортимент музыки ограничен продукцией тех студий звукозаписи, с которыми Apple удалось заключить соглашение. На сегодня iTunes предлагает для скачивания порядка 700 тысяч композиций.

По поводу годовщины проекта планирует выпуск новой версии программы с поддержкой форматов Windows Media Player и функцией iMix для обмена плейлистами.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

WINDOWS XP

Спамеры, как известно, народ изворотливый. Если вы проводите много времени в Сети, то наверняка получали какую-нибудь рекламную информацию посредством Windows Messenger. Чтобы прекратить это безобразие, отправляйтесь в раздел Services, выберите из списка Messenger и нажмите на Stop. Также удалите Windows Messenger из списка программ, которые автоматически загружаются вместе со стартом ОС. ■

EASTER EGG

ACROBAT READER 4.0

Забавный easter egg для обладателей старой версии Acrobat Reader от Adobe. Запустите программу и отправляйтесь прямоиком в Help->About Plug-ins->Acrobat Annotations. Захватите Ctrl и нажмите на Credits. Вы услышите протяжный стон кита, а также увидите, что логотип превратился в эту рыбу, в то время как кнопка "Credits" будет переименована в "Harpoon".

РУКОВОДСТВО, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА, КОДЫ, СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА PC

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

BLADE & SWORD
BREED
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
LORDS OF THE REALM III
PAINKILLER
RAINBOW SIX: ATHENA SWORD
SACRED
SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
SYBERIA 2

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ
FALLOUT 2
STARCRRAFT
ULTIMA ONLINE
WARGRAFT III

ПОСТЕР
СЕРИИ СОВЕТОВ
СЕРИИ ТАКТИК
СЕРИИ КОДОВ
СЕРИИ СОВЕТОВ

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

НОВЫЙ СУПЕРПРОЕКТ ЛКИ: ИГРА СВОИМИ РУКАМИ!

ЗА ОДНО ЗНАНИЕ ДЕЛАЕМ С НИМ АРКАДУ В DIRECTX, НА КОМПАКТ-ДИСКЕ - ПАКЕТ АКЦИОНЕРОВ, С КОТОРЫМ МОЖНО СДЕЛАТЬ НАСТОЯЩУЮ ИГРУ ЗА СЧИТАННЫЕ МИНУТЫ!

ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

BLADE & SWORD С китайским изяществом
BREED Срочно в номер!
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO Хотели как всегда, а получилось... как лучше
LORDS OF THE REALM III Вот те раз! Как в реальном времени?
RAINBOW SIX: ATHENA SWORD Чужае сложной команды
PAINKILLER Чертам уже тошно
SACRED Убить Diablo
SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ Спасем мир за ваши деньги
SYBERIA 2 И мой толень со мною...
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW Заравствуйте, полковник, вы точны, как бес...

ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ Что, как и где достать
STARCRRAFT Зерги, и как с ними бороться
FALLOUT 2 Пасхальные яйца
ULTIMA ONLINE Путь мага
WARGRAFT III Не только стратегии

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

SEA OF DESTINY: СУПЕРМОД K MORROWIND, кампания для UNREAL 2, сценарий для ARCANUM, КРОВЬ В MAX PAYNE 2
РУКОВОДСТВА: КОРОЛЬ ДРИМДОВ-2, KNIGHTS OF THE TEMPLE, SILENT HUNTER II, CRYSTAL KEY 2

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

СОФТВЕРНЫЙ
НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДЬ НАБОРА

ICQ 4.0

Разработчик: Mirabillis
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.icq.com

Четвертая версия ICQ вышла и дожидается вашего внимания на нашем CD/DVD!

Мы предлагаем вашему вниманию ICQ 4.0 Lite Edition with Xtraz — именно в такой комплектации она доступна для бесплатного скачивания с официального сайта www.icq.com. Изменениям подверглись практически все основные функции программы. Познакомьтесь с новым, переработанным интерфейсом — оригинальные круглые кнопки разделяют все опции на три категории: Main, Add/Find и Online Status.

Окно, в котором вы набираете свои сообщения, являет собой целый пункт управления — вы можете посмотреть фотографии собеседника, тут же послать ему файл или сыграть в одну из встроенных игр, отправить SMS и многое другое.

Как явствует из названия, программа содержит целый ворох разнообразных нововведений, которые объединены в так называемые XtraZ. Среди прочих возможностей хотелось бы отметить простейший редактор изображений, который отныне поставляется в комплекте с ICQ.

Рейтинг: 10

ABIWORD 2.06

Разработчик: Abisource
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.abisource.com

Новая бесплатная альтернатива Microsoft Word! В четырех мегабайтах Abisource умудрились воплотить то, на что Microsoft не хватает сотен! Аккуратный, узнаваемый и вместе с тем оригинальный интерфейс, полный

функциональный набор и бесперебойная работа — автор этих строк всерьез задумался о том, чтобы перейти на Abiword!

Функционально утилита практически полностью повторяет Word: таблицы, форматирование, рисование, сбор статистики и многое другое — все это у Abiword в наличии. Единственная неприятность — в программу встроен только английский словарь, а все остальные по выбору предлагается скачать во время инсталляции. Но пусть вас это не пугает — размер необходимого файла составляет приблизительно 20 килобайт. В общем, если вас утомили бесконечные выходы Microsoft Word, — рекомендуем обратить на эту утилиту самое пристальное внимание.

Рейтинг: 9

CONTROL SCREEN SAVER 1.1

Разработчик: Gianpaolo Bottin
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.gphotoshow.com

Control Screen Saver — незаменимая утилита для всех, кто никак не может определиться с тем, какой же "хранитель экрана" ему поставить. Эта небольшая программа поселится в system tray и оттуда берет на себя управление всеми установленными на компьютере скринсейверами. Вы можете моментально запустить любой из них, составить список, установить "случайный выбор", назначить горячие клавиши и даже изменить свойства дисплея. Небольшая, но на редкость приятная и полезная утилита.

Рейтинг: 7

CALENDARSCOPE 2.1

Разработчик: Duality Software
Язык: английский
Цена: \$30
Способ оплаты: кредитная карта
Тип распространения: shareware
Сайт: www.calendarscope.com

Calendarscope — мощнейший календарь и планировщик в одном флаконе. Интерфейс по умолчанию представляет собой вид на расписание текущего дня, однако вы также можете включить просмотр по неделям и даже месяцам. Существует несколько базовых типов событий, которые вы можете присваивать конкретному времени; также можно создавать свои собственные. Все действия назначаются/снимаются посредством двойного щелчка.

Здесь же — корректная работа со ссылками и возможность синхронизации с КПК! Несмотря на кажущуюся простоту, Calendarscope на деле показал себя как мощный планировочный инструмент. Ситуацию омрачает лишь shareware-статус и довольно высокая цена за полную версию. Тем не менее месяц организованной жизни вы можете обеспечить себе прямо сейчас, заглянув на наш CD/DVD.

Рейтинг: 7

DUTRAFFIC

Разработчик: Eugene M. Safonov
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.safonov.narod.ru

Абсолютно бесплатная программа-монитор вашего соединения. Радует глаз приятным, удобным и стильным интерфейсом, выполненным в XP-стиле. Живет в system tray — при наведении курсора на соответствующую иконку выдает море статистической информации.

О РАЗДЕЛЕ



"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежати́на!" (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), "Полезный софт" (составляется по статьям одноименного раздела) и "Игроманский стандарт" (крайне важные программы плана DLH, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-мании").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком:

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOF@IGROMANIA.RU!

Разумеется, DuTraffic умеет накладывать ограничение на объем скачанной информации и время, проведенное в Сети, оповещая вас о том, что лимит достигнут, звуковым сигналом или текстовым сообщением (возможен также вариант принудительного разрыва соединения). Здесь же — настраиваемые графики и подробная система отчетности о проведенном в Сети времени. Добавьте сюда возможность задействовать внешние программы для дозвона к вашему провайдеру и полную бесплатность утилиты, и вы получите примерное представление о функционале DuTraffic. Крайне полезная в хозяйстве вещь.

Рейтинг: 8

FOOBAR2000 0.81

Разработчик: Peter Pawlowski
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.foobar2000.org

foobar2000 — новомодный аскетичный аудиопроигрыватель с намеренно минималистичным интерфейсом. Утилита умеет качественно и быстро проигрывать все известные науке аудиоформаты, поддерживает winamp-плейлисты (m3u), обладает собственной консолью и встроенным каталогом, который пополняется каждый раз, когда вы обращаетесь к CDDB.

Более того, foobar2000 умеет быстро и качественно оцифровывать CD-диски, переводя их в wav-файлы. Но самое главное — он способен проигрывать и оцифровывать одновременно один и тот же трек, а на такие фокусы мало кому под силу. Рекомендуем обратиться на foobar2000 пристальное внимание — это новый и динамически развивающийся проект.

Рейтинг: 8

FRESHUI 7.06

Разработчик: FreshDevices
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.freshdevices.com

FreshUI — multifunctional Windows-tweaker, то есть настройщик не самых очевидных функций. Изменению подлежат: re-

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
ПРОГРАММ

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работу по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете действующие версии этих программ, а из текста "Софтверного набора" в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donaware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Однако если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как "жертвовать").

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работу по истечении определенного срока.

естр, интерфейс Windows, настройки Windows Media Player, Internet Explorer и многое другое. Вы можете сохранять текущее состояние системы и, в случае сбоя, загружать его.

Приятный интерфейс и freeware-способ распространения (программа требует регистрации, однако в целом — совершенно бесплатна) делают FreshUI утилитой, достойной внимания.

Рейтинг: -----■18

MP3WORX 2.06

Разработчик: Altruistic Team
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.altruistic.ru

Очередной комплексный редактор id3-тегов. Mp3Worx переименовывает файлы, прописывает теги, работает с плейлистами (эта часть реализована особенно удачно). Весь джентльменский набор функций для программ такого рода присутствует. И самое главное, утилита умеет работать не только с mp3, но и с другими аудиоформатами, включая ogg!

Однако все портит громоздкий и неуклюжий интерфейс. Если бы авторы потрудились нарисовать для своего продукта качественные иконки и поработали над цветовой гаммой, вместо того чтобы посвящать себе любимым целый пункт меню, — утилита, скорее всего, получила бы куда как более высокую оценку. Тем не менее на Mp3Worx рекомендуется обратить внимание всем, кто регулярно занят прописыванием большого количества тегов и переименовыванием файлов.

Рейтинг: -----■16

MV2PLAYER 0.7

Разработчик: MV2 Team
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.mv2.virt.cz

Весьма перспективный видеопроигрыватель с очень приятным интерфейсом. Функциональный набор программы включает в себя множество удобных и оригинальных решений. В частности, отменено реализована работа с субтитрами. Несмотря на общую сырьность проекта (не забывайте, перед нами лишь версия 0.7!), он кажется вполне перспективным — грамотная организация кнопок на панели, возможность управлять просмотром из system tray, встроенный каталог и исчерпывающая статистическая информация о просматриваемом файле. «Игромания» рекомендует обратить внимание.

Рейтинг: -----■18

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ «ПИРИНГОВОЕ БУДУЩЕЕ»

SHAREAZA 1.8

Разработчик: Shareaza Ltd
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.shareaza.com

Будущее P2P перед вами! Shareaza — утилита, способная искать информацию сразу в четырех пиринговых сетях: Gnutella, eDonkey, Gnutella 2 и новой BitTorrent (см. нашу статью). Здесь же — приятный интерфейс, медиа-органайзер и проигрыватель, а также всевозможные группы по интересам.

Крайне приятный и перспективный продукт.

Рейтинг: -----■10

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ



В «Игроманский стандарт» входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе «СД-мания».

Антивирус Касперского, Symantec 3.4 и Symantec 9.0b, Dirty Little Helper, DirectX 9.0b, DivX 5.1.1, WinRAR 3.30rus, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.1, Winamp 5.0.2.

К СТАТЬЕ «MP3 И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ»

КОДЕКИ

Разработчик: Ogg Team, FLAC team, Lame team
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.milok.qjb.net, www.vorbis.com, www.flac.sourceforge.net

«Игромания» снабжает вас лучшими кодеками! Встречайте: общепризнанный лидер Lame; набор для кодирования в ogg и экспериментальный кодек, сжимающий без потери качества, FLAC.

Рейтинг: -----■10

ALTOPMP3MAKER 3.20

Разработчик: Yalsoft
Язык: английский
Цена: \$19.95
Способ оплаты: кредитная карта
Тип распространения: shareware
Сайт: www.yalsoft.com

Быстрый, удобный и невероятно простой в обращении продукт, способный в рекордные сроки оцифровать и сжать музыкальный диск. Обладает встроенным Lame-кодеком, устаревшим интерфейсом и беспрецедентной скоростью работы. Если бы не shareware-способ распространения, цены бы программе не было.

Рейтинг: -----■7

CODEX 1.51

Разработчик: Albert Faber
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.codex.sourceforge.net

Очень удобный и приятный продукт для оцифровки и сжатия. Не обладает большим количеством настроек, зато оснащен встроенным медиапроигрывателем, который, в свою очередь, работает с плейлистами.

Рейтинг: -----■8

EAC 0.95

Разработчик: Andre Wiethoff
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.exactaudiocopy.de

Лучшая из всех существующих программ для создания цифрового аудио. Работает со всеми известными науке форматами, обладает гигантским количеством опций, мастером настроек, специальными профилями, содержит автоматически пополняющуюся базу данных и заточен для работы с лучшим mp3-кодеком, Lame.

Рейтинг: -----■10

FLAC FRONTEND 1.7

Разработчик: Speek
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.flac.sourceforge.net

Программа для сжатия wav-файлов в формат flac. Кодек см. в соответствующем архиве.

Рейтинг: -----■9

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: ВРУБКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Половая дискриминация

Торговая компания eMarketer, занимающаяся интернет-бизнесом, провела в начале мая независимое исследование: что чаще всего покупают дети (в представлении 16 лет) в Сети. Выяснилось, что чаще всего юные интернетчики покупают... разумеется, компьютерные игры — на их долю приходится более шестидесяти процентов купленных через интернет товаров. Далее по убывающей идут: одежда (ну кто же упустит случай заказать себе фирменную маечку с логотипом любимой игры), музыкальные компакт-диски, различные журналы (более половины — компьютерные), и завершают линейку сладости, которые часто заказывают едва вылезшие из коляски, но уже освоившие клавиатуру младенцы. Казалось бы, чего во всем этом удивительного? Удивительное же в нем то, что компания провела, скажем так, половую градацию юных покупателей. Иными словами, было высчитано, сколько мальчиков и сколько девочек покупают тот или иной вид товара. Здесь-то и кроется загадка. Если одежду, музыкальные компакт-диски и даже сладости мальчики заказывают значительно чаще девочек (соотношение приблизительно 5:1), то вот компьютерные игры и малолетние дарты, и кавалеры покупают примерно в равных количествах. Данное исследование, возможно, подтолкнуло многие игорозабавоческие артели выпускать большие игры, рассчитанные именно на женский пол. Ведь всем известно, что девочки не любят крошечку, куски разлетающегося во все стороны сочного мяса, вопли жутких монстров... Ведь правда? Ведь не любят же?!

Тайная тактика RIAA

RIAA — Американская организация звукозаписывающих компаний — продолжает наводить страх и ужас на всех пользователей пиринговых (файлообменных) сетей. Чуть ли не в каждом выпуске "Новостей интернета" мы рассказываем вам о случаях уличения и привлечения к ответственности несчастных (а иногда, напротив, корварных и коррумпированных) извергов, которые решили слить себе на винт какой-нибудь копированный файл с песней любимого исполнителя. Нарушителей вычисляли самыми различными способами, хватают за шкирку, ставят перед фактом... разве что не мочат в сортире. Сейчас, после принятия в США новых законов, касающихся пиринговых сетей, RIAA стало сложнее доказывать в суде виновность конкретных пользователей — ведь не всегда можно стопроцентно сказать, что именно данный человек скачивал с конкретного компьютера тот или иной файл. IP-адрес указывает только на "машину", но не на человека... Как следствие, чтобы обеспечить себе безбедное существование, а возможно, просто чтобы другим непозвонило было нарушать закон, RIAA применило тактику запугивания.

Поскольку максимальный штраф за кражу музыкальных композиций в случае доказанной вины составляет 150 000 долларов, работники RIAA просто пригрозивают уличенных в использовании пиринговых сетей пользователей, что раскрутят их на полную сумму штра-

фа, и предлагают заплатить штраф меньшего размера. В этом случае административное дело не заводится, и потерпевший отделяется легким испугом и похучанием кошелька на 2000-3000 долларов. Многие при этом еще и радуются, что легко отделались...

Испанцы не пройдут

То, что американцы немало средств и сил бросили в последнее время на борьбу со спам-рассылками, известно всем. Но что бы мы подумали, что дело дойдет до такого? Компания **Abusive Hosts Blocking List**, ответственная за контроль над спамом, "входящим" на территорию США, включила в черный список организации **Telefonica de Espana**. И в этом нет ничего странного, если не принимать во внимание тот факт, что **Telefonica de Espana** — крупнейший интернет-провайдер Испании. Притом государственный! Иными словами, ANHL просто взяли и заблокировали почтовую передачу между Штатами и чуть ли не всей Испанией: если быть точным, то **Telefonica de Espana** обеспечивает выходом в Сеть около пятидесяти миллионов испанских пользователей. На все протесты испанцев, что, мол, они не виноваты, ANHL заявили, что они, конечно, понимают, что спам рассылают не сама **Telefonica de Espana**, а пользователи (и чаще всего — из интернет-кафе), но раз власти не хотят предпринимать никаких мер по наведению порядка на спамерском "подворье", то и нечего слать к нам в Америку свои спамерские рассылки.

Пока вопрос решается, но не исключено, что ANHL не пойдут на уступки и властям Испании придется всерьез заняться проблемой спама.

Незрячий дорога открыта?



Кого-то беспокоит веб-дизайн, кого-то — удобство навигации по страничкам, кого-то — преувеличенность шаблонов сайтов, а вот некоторые европейские компании всерьез обеспокоены удобством интернета для... инвалидов. В последние два месяца на эту тему было проведено несколько исследований, которые наглядно показали, что львиная или даже мамонтовая (еще бы, почти 95%) доля сайтов не приспособлена для посещения людьми с различными физическими недостатками. Особенно это касается слепых людей. Если безногий или безрукий пользователь так или иначе может перевернуть мышку по столу и хотя бы носом кликать на правую и левую кнопки, то слепой просто не может понять, что изображено на экране.

На сегодняшний день существует большое количество программ, позволяющих слепым людям и пользователям с ослабленным зрением тактильно пользоваться интернетом. Утилиты просто читают текст с экрана, а при наведении

мышки на различные кнопки на экране подают характерные звуковые сигналы. Однако если на сайте размещены, например, фотографии без подписей, то слепой человек просто не узнает о их существовании, потому что ни одна программа пока не умеет описывать изображение на фотографии, имея в распоряжении одну только эту фотографию. Потому различные европейские медицинские организации и компании социальной защиты призывают веб-дизайнеров максимально адаптировать сайты для посещения их слепыми. Действительно, ведь это совсем не сложно — делать поясняющие подписи к картинкам и правильно размещать кнопки навигации, а помощь — очевидна...

Спам? Спим!

Что такое спам, знают все. А вот что такое спим? Нет, ночью мы, конечно, все спим, но еще спим — это и новый вид спама. Вот так вот хитро. Раньше организации по борьбе со спамом уделяли довольно мало внимания сообщениям, рассылаемым через так называемые "почтовые средства интернет-коммуникации". Имеются в виду различные интернет-пейджеры: ICQ, Miranda, MSN Messenger и им подобные. Однако за последний год количество спама, распространяемого через подобные утилиты, так выросло, что не замечать этого просто невозможно. Пришлось даже выделить подобные сообщения в самостоятельный вид спама — спим. Spim в переводе означает **Spam by Instant Messaging**. Сообщения — сообщения, передаваемые через "аськоподобные" программы, обычно очень короткие, и, что самое неприятное, пока нет средств, позволяющих избавиться от этой напасти. Специалисты уже высказывают предположение, что в течение года количество спим-сообщений в интернете превысит количество спам-сообщений. Остается только надеяться, что ученые в очередной раз ошибаются, иначе всем нам предстоит выплатывать кровно заработанные уже не только за антивирусные программы, брандмауэры, но и за новую разновидность защитных программ — какие-нибудь спим-контроллеры.

Терроризм в Сети

С некоторыми оговорками можно сказать, что в Сети можно все. Контроль государственных структур над интернетом значительно слабее, чем над другими областями жизни и деятельности рядовых граждан. Поэтому неудивительно, что в реальной жизни мы не встречаем на улицах за каждым поворотом порномагазины, где за весьма условные деньги предлагают свежую "клубничку", а в Сети XXX-порталов больше, чем каких-либо других. По этой же причине в интернете огромное количество нелегализированной продукции другого характера, которую не купишь в простом магазине. И потому же Сеть — идеальное поле для деятельности террористических организаций, которые не боятся в Мировой Паутине ничего и никого. В прошлом месяце специалисты подсчитали, что два-три года назад из тридцати крупнейших террористических организаций по всему миру имели свои интернет-



порталы лишь двенадцать.

Сегодня ситуация изменилась. Свои сетевые представительства есть почти у всех террористических группировок, как крупных, так и самых маленьких. Агенты безопасности утверждают, что террористы используют Сеть по трем основным направлениям. Для вербовки, так сказать, новобранцев (для этого активно используются спам-рассылки). Для сбора денежных средств от "сочувствующих". А также для распространения стратегической информации без посредников. Военные считают, что последнее направление использования интернета наиболее опасно.

Что интересно, закрывать террористические сайты никто не спешит: большинство антитеррористических организаций отлично понимают, что это не решение проблемы. Уничтожь один сайт, через день появится новый, его заменяющий. Военные просто ведут наблюдение за деятельностью террористов в Сети и тщательно отслеживают всю информацию, проходящую через информационные порталы. Основным же направлением борьбы с бандитами является антитеррористическая пропаганда...

Почем детишки?



Шутки шутками, но некоторые розыгрыши могут плохо закончиться. Более того, иногда они не только могут, но и заканчиваются не самым лучшим образом. Одна немецкая семья решила, так сказать, состричь. И состригли. Выставили на сетевом аукционе eBay свою... двенадцатилетнюю дочь. "Если хотите, вы можете поджарить ее на мангале, продать ее цыганам или просто играть с ней до потери пульса", — гласила подпись-комментарий к выставленной на продажу девочке. Стартовая цена была один евро. Интернетчики поприкалывались, но один, видимо, не понял шутки, взял да и заявил в полицию. Как пел Влади-

мир Семенович Высоцкий, "но странный тип Суэтин, неумотимый наш, еще тогда приметил и взял на карандаш...". В полиции шутки тоже не поняли и завели уголовное дело по статье о торговле людьми. Дело перешло в суд. Родителям прислали повестку. И вот сейчас они — уже сами не рады своей шутке — ждут начала судебного заседания. По прогнозам адвокатов самое меньшее, что грозит отцу и матери так и не проданной девочки, — крупный штраф. А там, кто знает, возможно, и до тюремного заключения дело дойдет. Чтобы другим неповторно было...

Простой российский интернетчик

Вася выкачивает из Сети за месяц два гигабайта порнокартинок. Маша за это же время сливает на винт два гигабайта музыки своего любимого эстрадного певца Фили Киркорова. Сколько денег придется платить папе Николаю Семеновичу за входящий трафик, если стоимость одного мегабайта составляет пять центов, стоимость исходящего — один цент? На каждые сто мегабайт входящего трафика требуется один мегабайт запросов исходящего. Дополнительный вопрос: сколько добрых слов скажет мама Люба папе, когда увидит, что качает из Сети их сын Вася?

Задача не только интересная, но и поучительная. Действительно, а каково оно — лицо отечественного пользователя? Кто-то качает из Сети два гигабайта в месяц, а кто-то ограничивается ста мегабайтами. Компания J'son&Partners провела независимое исследование рынка интернет-услуг в России, акцент был сделан на изучении рядовых пользователей Мировой Паутины. В результате выяснилось следующее. Простой интернет-россиянин выходит в интернет ежедневно, выкачивает из Сети в месяц около 100 Мб информации, около 20% выходят в интернет через выделенки, около 10% — через скоростной ADSL-доступ, основная же масса пользователей (70%) подключаются через модем по диалогу. При этом среднестатистический пользователь готов выкладывать в месяц около 35-40\$ за доступ к интернету. В случае если подключение идет через выделенку, то еще и 15\$ в виде абонентской платы. Вот такой он — рядовой отечественный интернетчик. Взгляните в зеркало — неужели не похоже? ■

ЭЛВИС@ТЕЛЕКОМ

ПРЕДЛАГАЕТ

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫДЕЛЕННЫХ КАНАЛОВ ИНТЕРНЕТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ



ТЕХНОЛОГИЙ

РАЗЛИЧНЫЕ ВАРИАНТЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

ВЫСОКИЕ СКОРОСТИ

ХОРОШИЕ ТАРИФЫ

ИДЕАЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ
ДЛЯ НЕБОЛЬШИХ КОМПАНИЙ

МОСКВА - "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,

тел.: +7 (095) 777-2459

корп. 8, литера "Ж"

+7 (095) 777-2477

тел./факс: +7 (812) 970-1834

факс: +7 (095) 152-4641

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

www.telekom.ru

e-mail: sale@telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru

ОКНО В СЕТЬ

Шесть способов подключиться к интернету

connect

Лишь самый неискушенный Сетью пользователь не задумывается о способах подключения к интернету. Остальным приходится метаться между разнообразными услугами, предоставляемыми множеством провайдеров, — от медленных (но дешевых) подключений по телефонной линии до радиодоступа и оптоволоконных “скоростных магистралей”. Мы поможем вам разобраться во множестве неизвестных аббревиатур и технологий. Прочитав данную статью, вы не только будете отчетливо представлять себе различные способы подключения к Мировой Паутине, но и поймете, какими плюсами и минусами они обладают.

Модерный доступ

Это наиболее распространенный среди домашних пользователей и небольших фирм способ. Он иногда применяется и крупными организациями, если их потребности в сетевых коммуникациях достаточно невелики. С точки зрения организации подключения все очень просто: пользователю требуются лишь телефонная линия и недорогой модем. Этот вид доступа предоставляется многими фирмами, а стоят их услуги совсем недорого (\$0,3-1 за час интернет-времени). Для подключения необходимо сделать следующие шаги:

1. Получить информацию о типе и качестве своей АТС. Для этого желательно пообщаться со знакомыми, у которых есть номер на вашей телефонной станции и которые давно используют свою линию для модемной связи. Можно

также позвонить на АТС. Наилучшими являются цифровые АТС, поддерживающие тоновый набор номера, несколько хуже более старые модели — “координатные усовершенствованные” и просто “координатные”. Наконец, сегодня почти не встречаются самые старые шаговые АТС, качество связи у которых крайне низкое.

2. В зависимости от типа АТС и имеющихся финансовых средств — принять решение о покупке модема. Чем хуже линия, тем выше требования к модему. Поэтому дешевые модели за \$30-50 покупать можно только тогда, когда есть уверенность в качестве телефонной линии.

3. Оценить свои потребности — как много времени вы собираетесь проводить в Сети, в какое время суток и какие дни. Исходя из этого, нужно выбрать класс тарифных планов, которые будут вам наиболее удобны. Тем, кому нужны только электронная почта или ежедневный двухчасовой тур по избранному веб-сайтам, можно порекомендовать повременную оплату доступа в интернет. Любителям же ночи напролет играть по Сети или скачивать музыку больше подойдет неограниченный доступ или ночной абонемент на 50-100 часов.

4. Выбрать провайдера, который предлагает наиболее выгодные условия по избранному тарифному плану.

5. Если провайдер дает такую возможность, провести сеанс тестового доступа. Это позволит оценить скорость и надежность связи, а также легкость дозвона.

6. Приехать в один из офисов провайдера, заключить договор, оплатить доступ и получить данные для входа в интернет. Но в то же время многие провайдеры позволяют получить доступ в Сеть по интернет-карточкам. На такой карте под защитной полосой указаны все данные для доступа — логин, пароль, номер телефона.

За исключением вопросов выбора, которые встают всегда, эта процедура не слишком сложна. В упрощенном варианте, приобретая одновременно модем и доступ в Сеть, ее мож-

но пройти за несколько часов, особенно с учетом того, что крупные компьютерные фирмы зачастую являются дилерами одного или нескольких провайдеров.

В техническом плане наиболее сложным аспектом здесь является установка модема. Эта “сложная операция” занимает у опытного специалиста от двух до пятнадцати минут. Стоимость модема невелика — наиболее дешевые модели стоят менее \$40, самые лучшие экземпляры редко бывают дороже \$250. Поскольку в качестве канала связи используется обычная телефонная линия, то никаких операций по установке проводного соединения не требуется.

Другой аспект стоимости соединения — ежемесячные затраты — целиком зависит от того, как используется канал. Если вы ежедневно пишете и читаете по несколько писем, быстро просматриваете новости да изредка скачиваете какую-нибудь программку, то ежемесячные расходы, скорее всего, будут находиться на уровне \$10-20. Неограниченный доступ не имеет установившейся цены, но, например, в Москве хороший unlimited можно без проблем приобрести за \$45-60 в месяц.

Все перечисленное — простота подключения и эксплуатации, дешевизна и доступность — делает модемный доступ крайне привлекательным. Именно поэтому в нашей стране его используют более 70% домашних пользователей. Но для решения более серьезных задач, нежели все вышеописанные, связь по модему зачастую оказывается неприемлемой. Основные ее недостатки — низкая скорость связи и невысокая надежность. В самом лучшем случае таким образом реальная скорость прокачки канала составит не более 6-7 кбит/с. Кроме того, помехи на линии могут в любой момент привести к разрыву соединения, на восстановление которого в лучшем случае потребуется около минуты. Если же модемный пул провайдера перегружен, придется повторять набор номера десятки раз, и связь восстановится гораздо позже. Ну и наконец, модем занимает телефонную



1 ■ Комплект ADSL для высокоскоростного подключения.

2 ■ Портативное GPRS-устройство от фирмы Netac.



3 ■ Карточка ADSL.



4 ADSL-хаб, позволяющий соединять вместе несколько ADSL-карточек.
5 ADSL-распределитель для работы с сетью.



6 Портативный GPRS-приемник, подключаемый к компьютеру через USB-порт.



линию, и дозвониться вам во время работы в Сети совершенно невозможно. Хорошо еще, если есть пейджер, сотовый телефон или вторая телефонная линия, но у многих просто нет альтернативных средств коммуникации. В этом случае, находясь в интернете, вы просто отрезаны от реального мира.

Подключение с использованием спутниковой антенны

Повсеместное развитие цифрового спутникового вещания позволило организовать такой экзотический способ подключения к Сети. Следует сразу отметить, что спутниковый канал связи для частных пользователей не является полноценным — «тарелка» служит только приемником, а передача данных в интернет ведется по другому каналу, например, с помощью модема. Данный способ должен быть интересен, если важна прежде всего скорость загрузки данных. По этому показателю спутниковый канал довольно привлекателен — средняя скорость связи составляет примерно 150 кбит/с.

Помимо этого достоинства есть еще одно: ту же антенну можно использовать для просмотра цифрового спутникового телевидения. Некоторые провайдеры, например **Europe-Online**, бесплатно предоставляют дополнительную услугу **DigitalDownload** — предварительно заказанные файлы можно загружать из Сети со скоростью до 2,5 Мбит/с, не подержав при этом связь с интернетом по каналу исходящей связи. Это позволит заметно снизить расходы любителям свежего программного обеспечения и mp3-музыки. Правда, высокая скорость связи достигается только при скачивании файлов, а вот во время сетевых баталий пользоваться сетевыми каналами не рекомендуется — слишком велика задержка между запросом и началом передачи данных.

Схема работы такова: пользователь устанавливает в свой компьютер специальную DVB-карту, настраивает программное обеспечение и, конечно, ставит спутниковую антенну диаметром 50-120 см (в зависимости от региона). Кроме того, должно быть обеспечено подключение к локальному провайдеру — например, с помощью модема. После этого можно начинать работу. Запросы с компьютера пользователя передаются через локального провайдера на сервер спутникового провайдера. Спутниковый провайдер получает данные по запросу, транслирует их на спутник, откуда они передаются на «тарелку» пользователя. Такой способ довольно сложен, но он хорошо согласуется со структурой запро-

сов домашнего пользователя: в общем объеме трафика входящий составляет от 80 до 90%, а большая часть исходящих данных — это запросы к WWW- и FTP-серверам на получение той или иной информации.

Стоимость установки складывается из двух частей. Первая — это обеспечение альтернативного доступа, например модемного. Как уже упоминалось, здесь можно уложиться в \$50. Вторая часть потребует более масштабных затрат и более сложной работы — нужно установить спутниковую антенну, проложить специальные кабели, установить DVB-карту в системный блок, осуществить настройку нестандартного программного обеспечения. Затраты составят ориентировочно \$280-350. Таким образом, чтобы воспользоваться спутниковым каналом, придется выложить кругленькую сумму — \$300 и выше.

Ежемесячная стоимость также будет состоять из двух частей, поскольку придется оплачивать эксплуатацию и модемного канала связи, и спутникового. Спутниковый канал обойдется не так уж дорого — \$15-25 в месяц за неограниченный доступ. Ну а стоимость исходящей связи может варьироваться в очень широких пределах.

«Классические» выделенные каналы

Если солидной фирме нужен надежный, быстрый и качественный канал, то она, как правило, идет по старому и проторенному пути — создает для себя высокоскоростной выделенный канал связи, используя для соединения с провайдером медную пару городской телефонной сети, оптоволоконный канал или радиолинию.

Помимо высокой стоимости и технической сложности, организация выделенного канала обычно связана с ожиданием. Только радиоканал не требует осязаемой линии связи, в остальных случаях к офису фирмы или квартире требуется подтянуть медный или оптоволоконный кабель — «последнюю милю». Эта процедура требует проведения многочисленных согласований и потому может занять немало времени. Ожидание может длиться 3-6 недель. Затем стоимость прокладки «последней мили» целиком ложится на плечи заказчика, а дополнительные сложности при прокладке кабеля неизбежно превращаются в дополнительные расходы. Именно поэтому выделенные каналы, как правило, может позволить себе только солидная фирма или большая группа пользователей.

Оплата доступа к интернету зависит от потребностей организации и избранного тарифного плана. Поскольку пользователь полу-

чает довольно скоростной канал связи (от 64 до 2048 кбит/с) в постоянное использование, то провайдер, который сам имеет канал от 1 до 30 Мбит/с, не может позволить себе и пользователю эксплуатировать канал с полной нагрузкой все время — иначе у провайдера будет всего несколько клиентов. Поэтому почти все схемы оплаты услуг используют те или иные способы лимитирования использования канала клиентом. Наиболее распространены следующие варианты:

1. Ограничение средней загрузки канала. При этом рассчитывается средняя скорость передачи данных за период, например 31 кбит/с, значит, его средняя загрузка составила менее 50%. В зависимости от этой цифры провайдер и выставит счет в конце периода.

2. Ограничение трафика. В этом случае оговаривается, какой общий объем данных разрешается послать и принять за месяц в рамках установленной платы. За превышение этого объема взимается дополнительная плата за каждый «лишний» мегабайт.

Вариант с ограничением загрузки канала более удобен при планировании затрат, но желателен, только если хорошо известно, как именно будет использоваться канал. Целесообразно применять такой тарифный план, если интернет используется для оперативного доступа к информации, например результатам торгов. В большинстве других случаев употребляется более очевидный способ с тарификацией трафика.

ADSL-доступ

В крупных российских городах сейчас ведутся эксперименты по созданию альтернативного метода доступа к интернету с использованием обычной телефонной линии. Технология **ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)** — асимметричная цифровая абонентская линия — позволяет использовать существующую телефонную линию для передачи данных с огромными скоростями — до 8 Мбит/с в сторону абонента и до 1,5 Мбит/с — от абонента. При этом по-прежнему можно пользоваться телефоном — во время работы в интернете телефон свободен! Качество обычной телефонной связи от внедрения системы ADSL не страдает.

Технология организации доступа такова:

на обоих концах абонентской линии (и у пользователя, и на АТС) ставятся специальные устройства, так называемые сплиттеры, которые разделяют по частоте потоки данных и голоса. В сплиттере есть разъемы, позволяющие подсоединить к нему обыкновенный телефон и ADSL-модем. Сам модем — внешний, чтобы подключить его к компьютеру, нужно иметь сетевую карту. После установки этого оборудования можно пользоваться высокоскоростным каналом доступа к интернету.

Конечно, таких скоростей, как предельные 8 Мбит/с, получить не удастся, но несколько сот килобит в секунду, для достижения которых обычно нужно прокладывать выделенную линию, тоже являются прекрасным показателем. Еще раз хочется подчеркнуть, что, несмотря на использование обычного коммутируемого телефонного канала, подключение по технологии ADSL обеспечивает постоянный доступ к интернету. Для работы в Сети достаточно включить компьютер. Стоимость подключения высока, поскольку требуется приобрести достаточно дорогое оборудование. Средняя стоимость подключения колеблется от \$300 до \$1500. По сравнению с этой суммой стоимость сетевой карты \$10-20 уже совершенно не ощущается. Конечно, внедрение ADSL дорогостоящее, но этот платеж является разовым, а проходит вся процедура довольно быстро: коммутируемая линия уже существует, и прокладывать ничего не надо. Если вам потребуется перейти и на новой АТС будет техническая возможность подключить вас по ADSL, то перевод обойдется в довольно скромную сумму.

Ежемесячные платежи составляют \$40-300, причем в эту сумму включено порядка 1 Гбайт трафика, которого хватит большинству пользователей.

Если провайдер обслуживает линии на вашей АТС, остается только вам позавидовать. ADSL позволяет организовать полноценную выделенную линию, не расточая время и силы на организационные хлопоты, которые обычно сопутствуют прокладке выделенки.

Сейчас в столице активно раскручивается компания «Стрим» (www.stream.ru), которая предоставляет дешевый и очень качественный доступ по ADSL-соединению (\$30 при скорости 1 Мбит/сек и 1 Гб трафика бесплатно). Это тема для отдельной статьи, которая будет опубликована в одном из ближайших номеров «Манин».

Корпоративный доступ

Если в вашем микрорайоне набралась некая критическая масса пользователей, желаю-

щих подключиться к Сети по выделенному каналу, причем среди них есть технические грамотные и инициативные люди, то рано или поздно они организуют локальную сеть, которая будет подключена к интернету по выделенной линии. В этом случае одним из наиболее доступных и дешевых способов альтернативного подключения к интернету будет присоединение вашего компьютера к этой сети. Для этого в квартиру проведут кабель типа «витая пара» или коаксиальный и присоединят его к сетевой карте вашего компьютера. Длительность выполнения этого этапа работ зависит от конкретных условий: есть ли уже абоненты сети в вашем доме, каким образом необходимо прокладывать кабель и т. д.

Если все в порядке, то за 3-5 дней вас присоединят к сети. При этом можно быстро и бесплатно обмениваться данными, общаться и играть с другими пользователями той же локальной сети. Доступ в интернет, естественно, будет платным, поскольку администрации «домашней сети» нужно оплачивать эксплуатацию выделенного канала и специального оборудования, платить зарплату сотрудникам службы технической поддержки и т. п. Фактически это полноценный провайдер масштаба микрорайона.

Итак, первоначальные затраты состоят из двух статей — платы за подключение и стоимости сетевой карты. Самые дешевые карточки стоят порядка \$10, но во избежание проблем рекомендуются более дорогие модели — от \$20. Подключение для частных лиц стоит \$100-200. Помимо этого, возможны какие-то затраты на приобретение мелких сетевых аксессуаров, дополнительного кабеля для прокладки сети внутри квартиры, а также оплата пусконаладочных работ, если вы не умеете проводить их самостоятельно. Общая стоимость подключения, таким образом, колеблется от \$110 до \$250, ненамного превышая тот же показатель для модемного доступа. Стоимость большинства методов по выделенному каналу намного выше.

Стоимость ежемесячной эксплуатации зависит от вида использования сети. Как правило, плата взимается не за время, проведенное в Сети, а за трафик, т. е. объем принятых и отправленных данных. Стоимость 1 Мбайт обычно колеблется от \$0,10 до \$0,20. Помимо платы за трафик, взимается небольшая (\$5-20) абонентская плата, в которую иногда уже входит стоимость 50-500 Мбайт трафика. Если вы играете через интернет, читаете новости и общаетесь в чате, то трафик будет относительно небольшим. Кроме того, тарифицируется только входящий тра-

фик, можно организовать на своем компьютере веб-сервер с минимальными затратами. А вот если вы увлекаетесь загрузкой больших объемов данных — программ или музыки, — то трафик может измеряться гигабайтами и весьма ощутимо бить по карману. В общем, можно сказать, что стоимость ежемесячной эксплуатации такого подключения к интернету для большинства пользователей колеблется от \$20 до \$60, примерно столько же, как и при модемном соединении.

Описав ситуацию с ценами, перейдем к вопросам качества и скорости. Конечно, доступ по выделенным каналам гораздо быстрее, чем связь по модему, да и обрывы связи маловероятны. Как правило, проблемы и со скоростью, и с надежностью связаны с перегрузкой сервера «домашней сети» или канала связи. В идеальном случае пользователь получает надежный, работающий круглосуточно канал связи с интернетом, имеющий пропускную способность 64-512 кбит/с, а иногда и больше. В реальности ситуация бывает иной — качество и скорость связи целиком зависят от того, насколько добросовестно подошли организаторы к построению локальной сети. Поэтому, перед тем как принять решение о подключении к «домашней сети», желательно найти у себя в доме (микрорайоне) других ее абонентов и узнать у них, какова скорость передачи данных, насколько часто возникают проблемы с доступом и что это за проблемы.

Мобильный интернет

Активное развитие мобильных средств связи постепенно стало сближать PDA и сотовые телефоны по возможностям и функциональности. Ну а какой же компьютер сможет обойтись без интернета? Вот и позаботились операторы сотовой связи об удобстве клиентов, и протянули от своего сервера высокоскоростной канал до сервера местного провайдера. Теперь мобильные телефоны (и смартфоны), используя протокол WAP вместо «настольного» HTTP, позволяют бродить в Сети прямо из трамвая. Для этого были разработаны:

GSM (Global System for Mobile Communication) — возникшая и распространившаяся в Европе с 1991 года система цифровой мобильной связи. Сегодня общее количество абонентов сети по всему миру (а они уже есть на всех континентах) составляет более 200 млн. человек. Наиболее популярные частоты, на которых работают этой стандарт, — 900 и 1800 МГц, чаще всего одна и та же сеть поддерживает обе частоты. К сожалению, у этой системы есть несколько «узких

- 4 Внешний Ethernet-модем.
- 5 GPRS-карточка, подключенная к модемнику Fujitsu.
- 6 GPRS-карточка для портативных компьютеров. Базовая комплектация.



мест", одно из которых наиболее существенно для игровых нужд: невысокая скорость соединения для передачи данных, до 9600 или 14400 бит/с. Впрочем, сейчас эту проблему активно решают за счет внедрения технологии GPRS. Пользоваться таким выходом в интернет чрезвычайно нерационально — оплата поминутная, а за каждую минуту придется платить 5-50 центов. В результате получается "золотой" мегабайт — 5-50 долларов — настоящий рекорд.

HSCD (High Speed Cellular Data) — стандарт для передачи данных с повышенной скоростью, до 43,2 кбит/с. Ходят упорные слухи, что где-то в Петербурге этот вид мобильного подключения доступен. Увы, остальная Россия отдыхает и подключается к интернету другими способами. Да и счастливые питерцы не слишком радуются — тарификация, увы, идет поминутно, а не килобайтно, поэтому долго на линии не повисеешь...

GPRS (General Packet Radio Service) — самый скоростной из широко распространенных протоколов, позволяющий передавать данные в сетях GSM со скоростью от 9,6 до 171,2 кбит/с. Используется пакетный принцип (когда передавать нечего, никаких дополнительных затрат не возникает), поэтому оплата идет килобайтно, около 20 центов за мегабайт. Как правило, в результате такой вид соединения намного быстрее и дешевле остальных мобильных подключений. Телефон с поддержкой GPRS сейчас выпускается очень много.

3G (3rd Generation) — обобщенное название сотовых сетей будущего. Обещают видеосвязь и скоростную передачу данных. Циф-

ры планируются совершенно замечательные: раз в десять ниже излучаемая аппаратом мощность, "поджаривающая" мозги абонента и разряжающая аккумулятор, невероятная пропускная способность (мегабиты в секунду!) и качество связи. Параллельное наступление идет с трех сторон: на базе GSM/UMTS — в Европе, DAMPS/CDMA — в США, INAP/WCDMA — в Японии. Самыми прогрессивными считаются разработки на базе вариаций CDMA.



Кратко описав основные способы подключения к Сети, доступные частным лицам и организациям, дадим несколько советов.

Если вы не очень хорошо знаете, как именно будете проводить время в Сети, какую информацию и в каких объемах хотите получать, начните с самого простого. Модемный доступ позволит сориентироваться, привыкнуть к интернету, осознать возможности этой среды и конкретную пользу, которую Сеть может принести именно вам. Большинству пользователей модемного доступа оказывается достаточно.

Если надежность телефонного соединения вас не удовлетворяет, требуется постоянное присутствие в онлайн и возможность пользования телефонной линией по прямому назначению, рекомендуется рассмотреть следующие альтернативы: подключение к "домашней сети", ADSL-доступ, перевод имеющейся телефонной линии в ISDN-сеть. Все три способа уже требуют заметных затрат (\$150-800), но позволяют избежать дорогостоящей прокладки "последней мили".

Если главным недостатком модемного

подключения вы признаете низкую скорость связи, основными вариантами, заслуживающими внимания, будут подключение к "домашней сети" и применение спутникового доступа наряду с модемным.

Для корпоративных пользователей рекомендации, конечно, иные. Здесь стоимость проектов отходит на второй план, и более важным становится качество работы и эффективность вложения средств.

Если скорость для вас не главное, а основным требованием является постоянное подключение к Сети для оперативного обмена информацией, то наиболее приемлемыми вариантами будут выделенная линия городской телефонной сети, ISDN и доступ через сотового оператора. При выборе между GPRS и обычным GSM-доступом предпочтение следует оставить GPRS — даже если ваш устаревший телефон его не поддерживает. Покупка нового телефона и возможная дополнительная абонентская плата с лихвой покроют затраты на дорогостоящий поминутный GSM.

Если же нужна стабильно высокая скорость связи для корпоративных нужд, наилучшими вариантами будут собственный цифровой канал (например, с использованием оптоволоконной линии) или радиодоступ.

Впрочем, в эти общие рекомендации придется внести свои коррективы, если решение принимается в особых условиях, при существовании осложняющих факторов.

Тщательно продумав свой выбор, вы сможете сделать доступ в интернет максимально эффективным и экономически целесообразным. Рынок интернет-услуг предоставляет для этого все нужные возможности. ■

СЧЕТ 5:0

В ПОЛЬЗУ КАСПЕРСКОГО!

Антивирус Касперского® Personal 5.0

1. Самая быстрая реакция на новые вирусы
2. Простой и удобный интерфейс
3. Высокий уровень обнаружения вирусов
4. Круглосуточная техническая поддержка
5. Обновление антивирусной базы каждые три часа



* В продаже с 17 мая

(095) 797-87-00
www.kaspersky.ru

лаборатория

КА(П)Р(К)ОГО

Gmail РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ПОЧТОВЫЙ СЕРВЕР от Google

Первого апреля компания **Google** (www.google.com) объявила о запуске собственного почтового сервера, пользователи которого получат один гигабайт (!) свободного места на диске, а также целый ворох уникальных сервисов впридачу. Как выяснилось позже, это вовсе не первоапрельская шутка — специалисты Google вознамерились показать всем, что такое качественный почтовый сервис.



▲ Контекстный просмотр почты.

Убедившись в серьезности намерений товарищей из **Gmail** (www.gmail.com), сразу несколько почтовых сервисов объявили об увеличении предоставляемого пространства. Однако до рекордного гигабайта так никто и не добрался. Да и не в нем дело — новая услуга от Google отличается, например, от **Hotmail** (www.hotmail.com) и **Yahoo Mail** (www.yahoo.com) самым кардинальным образом, именно поэтому мы и решили обратить ваше пристальное внимание на этот проект. Давайте разберемся, каким образом специалисты Gmail планируют продемонстрировать всем и каждому, как надо делать почтовые сервисы.

Я к вам пишу...

Пресловутый гигабайт свободного места — это, помимо удараного маркетингового аргумента, еще и возможность хранить многовековую переписку на сервере без необходимости удаления. Казалось бы, зачем это нужно? В случае с другими почтовыми сервисами большой объем предоставляемого пространства позволил бы обращаться к необходимым письмам с любого компьютера, который имеет доступ в интернет. Однако Gmail идет дальше.

Представьте себе, что вы ведете переписку с давним другом из Малайзии вот уже несколько лет. Периодически к вашему роману в письмах присоединяются другие люди, полгода назад он присылал вам важные документы, а ваше знакомство началось с очень важного письма. В условиях обычного почтового сервиса сориентироваться в многолетней переписке и найти необходимое будет крайне сложно. Gmail подвергает переработке саму систему просмотра писем: они демонстрируются в "контексте". В результате, просматривая корреспонденцию, вы видите древовидную структуру вашего многолетнего

общения, а при открытии какого-то конкретного письма сервис заблестит пристыкует к нему несколько ближайших, из архива.

Разумеется, специалисты Google использовали в новом сервисе весь потенциал своей мощной поисковой системы. В Gmail не существует папок вроде *Входящие*, *Отправленные* и тому подобных. Вместо них вы вешаете на письма специальные ярлыки или присваиваете ключевые слова. Представьте себе гибкую базу писем, снабженную отменным поисковым движком от Google. Вы сможете составлять сложные запросы и делать множественные выборки из базы, грамотно используя вышеупомянутые метки и ключевые слова. В результате устаревшая систематизация посредством папок попросту теряет смысл!

По местам боевой славы

Разумеется, даже гигабайт рано или поздно закончится, и вы будете вынуждены удалить часть корреспонденции. Не тут-то было! При внимательном изучении интерфейса (см. скриншот) вы обнаружите, что кнопки "удалить" попросту не существуют! Вместо нее красуется **Archive**, то есть "архивировать". Как только вы архивировываете то или иное письмо, оно навсегда исчезает из списка корреспонденции, однако вы по-прежнему сможете обратиться к нему посредством поиска по базе данных.

Удобно? Безусловно, однако что делать с десятками мегабайт спама, которые легко набегать за неделю? Специалисты Gmail утверждают, что их фирменная антиспам-система позволит нам раз и навсегда забыть о том, что такое рекламные рассылки. Заявление, разумеется, сомнительное, и слышали мы такое не раз, однако не от людей, которые обещают выдавать на руки гигабайт свободного места бесплатно.

Ложка дегтя

Не обошлось и без неприятных моментов. Во-первых, официально объявлено, что каждое письмо будет просканировано роботом Google и обещанно так называемой "контекстной рекламой". То есть если вам, скажем, пишут про новую игру, то в соответствующей ко-

лонке, скорее всего, появятся разнообразные ссылки на игровые ресурсы или заботливое предложение купить ее на **Amazon.com**. Это заявление тут же было воспринято в штыки широкими народными массами, которые заявили, что сканирование их частной переписки — вещь незаконная и должна быть искоренена. Они слышать не хотят про то, что ни один специалист компании ни одним глазом не взглянет на их письма и что все это делается на автомате. Президент Google заявил, что кардинальных изменений в систему вносить никто не собирается, однако, скорее всего, о платных пользователей сервиса будет возможно отключить надоедливые объявления.

Системные требования

Gmail будет активно использовать **JavaScript** для автоматизации и ускорения работы. Благодаря **JavaScript** многие команды не будут требовать загрузки сервера. Грамотно продуманный интерфейс позволит написать ответ на письмо, не открывая для этого специальную страницу. Подобные вещи накладывают определенные требования на используемый браузер. В результате на сегодняшний день официально заявлено о поддержке **Internet Explorer 5.5+**, **Netscape 7.1+** и **Mozilla Firefox 0.8**. О горячо любимой многими российскими пользователями **Opera** не сказано ни слова.

Итого

На сегодняшний день Gmail проходит стадию закрытого бета-тестирования. Все желающие могут ввести свой **E-Mail** в специальную форму и дожидаться приглашения. Официальной даты запуска сервиса в эксплуатацию нет, однако проект практически готов. Всевозможные сайты и форумы с удовольствием обсуждают все прочитавшие в Сеть слухи и с луной изучают скриншоты. Как сказано выше, еще до открытия запуска сервис уже был обвинен в нарушении частности переписки. В общем, грамотный пиар товарищи из Google себе обеспечили. Дело за малым — запустить все это на орбиту. Как только это произойдет — вы узнаете первыми. Разумеется, со страниц "Игромании". ■

Welcome to Gmail

A Google approach to email.

Gmail is an experiment in a new kind of webmail, built on the idea that you should never have to delete mail and you should always be able to find the message you want. The key features are:

- Search, don't sort.**
Use Google search to find the exact message you want, no matter when it was sent or received.
- Don't throw anything away.**
100 megabytes of free storage so you'll never need to delete another message.
- Keep it all in context.**
Each message is grouped with all its replies and displayed as a conversation.
- No pop-up ads. No banners.**
You see only relevant text ads and links to related web pages of interest.

©2004 Google - Privacy Policy - Program Policies - Terms of Use

▲ Рабочая бета-версия службы Gmail.

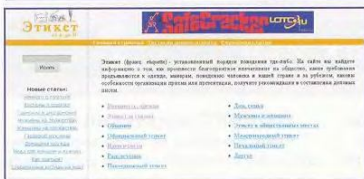
Gmail Sign in

Gmail does not currently support your browser. See browser requirements for Gmail or sign in anyway.

[Learn more about Gmail.](#)

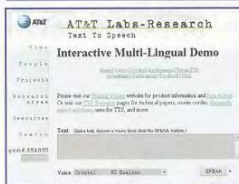
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.etiket.ru



Знаете ли вы, как правильно есть яйцо в бульоне? Что? Выковыряете его ножом? Да вы еще, наверняка, и на стол облакачиваетесь? А идея на свидание к американке, тащите ей букет из трех роз или пяти гвоздик? Позор на вашу пышную шевелюру! Так жить нельзя! Срочно заходите на сайт **etiket.ru** — и просвещайтесь. Этикетку вас тут научат быстро, на наглядных примерах, как надо и как не надо. И очень скоро вы не будете выпивать вино залпом, как только его вам нальют, ни за что не подставите рюмку для ликера под горлышко бутылки шампанского, научитесь двигать стул, подставляя его точно под пятую точку своей даме, а уж как вы будете метко укладывать нож справа от тарелки, а вилку с левой, а даже описывать не берусь. Всем срочно обучаться! Шагом марш...

www.research.att.com



Изучаете английский язык, но у вас нет возможности потренироваться в разговорной речи. Вы не знаете, как произносятся те или иные слова, фразы, предложения? Можно, конечно, нанять репетитора-американца, или американца. А можно поступить проще. Достаточно зайти на обозреваемый ресурс, ввести в пустом поле фразу,

произношение которой вам хотелось бы прослушать, нажать на кнопку **Speak** и — вуаля! Звуковой файл готов! Можете даже сохранить wav на винчестере и прослушивать запись в любое удобное время.

Прямая ссылка на переводчик: www.research.att.com/projects/tts/demo.html

Вообще же на сайте, помимо столь ценного «транслятора», собрано еще немало различных полезностей для изучающих различные иностранные языки.

http://blackship-sandsamurai.com



Black Ships and Samurai — галерея удивительных по красоте картин, выполненных в духе раннего ренессанса. Морские темы, причудливые пейзажи, необычные портреты. Корабли и природа, чудовища и люди...

www.mtu-net.ru/rrr/Russian.htm



Наверняка вам хотя бы раз в жизни хотелось узнать, кто были ваши предки. Деды, прадеды, прапрапрадеды... Составление генеалогического древа — не простое, но очень интересное занятие. Ведь в процессе поисков вы не только узнаете, например, что ваши предки в четвертом колене были кузнецами, но узнаете немало интересного о быте и нравах той эпохи. Неудивительно, что многие люди сейчас увлечены генеалогией — ведь это повод окунуться в историю России. Мы не сильно удивимся, если вам удастся докопаться до своих «корней», скажем, XII века. А данный сайт вам в этом поможет. На нем размещена подробная информация о том, с чего начать начинающую генеалогия — на какие сайты зайти, в каких архивах искать информацию. Все буквально разжевано — осталось только положить себе в рот и проглотить. ■

ФЛЭШ-ИГРЫ

Внимание, внимание! Важное сообщение. Читайте и не говорите потом, что вас не проинформировали. Начиная с этого номера, описания флэш-игр будут выноситься на отдельный текстовый блок (в точности такой, на котором вы сейчас читаете эти строки). Делаем мы это, с одной стороны, по вашим многочисленным просьбам, с другой — по здравому размышлению, что так удобнее. В любом случае, описания игр мы даем в каждом выпуске **«Интерного в Сети»**, так почему бы не выделить эти описания в отдельную группу?!

Еще один очень важный момент, на который вы, дорогие наши читатели, просто обязаны обратить внимание. Если раньше мы часто давали описания какого-то игрового флэш-портала и обращали ваше внимание на одну-две наиболее выдающиеся игры на нем, то теперь мы будем делать это редко. Практика показывает, что на большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре, а все остальное — полная ерунда. Поэтому мы сразу будем давать ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры.

http://gimpster.net/hammered/swf_container.html



«Проще, чем гвоздь забить» — говорят про дело, которое очень легко выполнить. Между тем, оказывается, само по себе забивание гвоздей — это совсем не «два байта об асфальт». Если трезвый, то понасть молотком по шляпке не так сложно. Но что делать, если, что называется, «принял на грудь»? Тут можно и по пальцу съездить, и вовсе без руки остаться. Отличная игра по забиванию гвоздей в нетрешевом состоянии. Прицел, который нужно навести на шляпку гвоздя, так и норовит оказаться где-нибудь на уровне второй фаланги третьего пальца, и тогда — пиши пропало! Но очков, ни дополнительного времени, ни бонусных гвоздей на забивание. Игра увлекательна, поучительна и, как говорят у нас на Колыме, «ест время со скоростью пингвина», а на что способен «Пингвин» — вы уже и сами прекрасно представляете (см. **апрельский выпуск «Мании»**, где про этого самого «Пингвина» — игру **YetiSport** — была подробная заметка).

ком по шляпке не так сложно. Но что делать, если, что называется, «принял на грудь»? Тут можно и по пальцу съездить, и вовсе без руки остаться. Отличная игра по забиванию гвоздей в нетрешевом состоянии. Прицел, который нужно навести на шляпку гвоздя, так и норовит оказаться где-нибудь на уровне второй фаланги третьего пальца, и тогда — пиши пропало! Но очков, ни дополнительного времени, ни бонусных гвоздей на забивание. Игра увлекательна, поучительна и, как говорят у нас на Колыме, «ест время со скоростью пингвина», а на что способен «Пингвин» — вы уже и сами прекрасно представляете (см. **апрельский выпуск «Мании»**, где про этого самого «Пингвина» — игру **YetiSport** — была подробная заметка).



http://game.panlogic.net

Думаете, просто поставить бумажным шариком в урну с расстояния 2-3 метра? Как бы не так! Просто так, возможно, и не сложно, но стоит поставить рядом вентилятор, который будет самым непредсказуемым образом сдувать шарик с заданного вашей меткой рукой курса... И тут же «стрелять» станет куда как сложнее. Не верите? Попробуйте. Отличная игра. Два-три рабочих перерыва пролетят так, что вы и не заметите.

http://www.gamerival.com/index.cfm?play=20728F81

Мастерски выполненный «Морской бой». Отличная анимация, несколько нестандартные, но вполне разумные правила. Звуковое сопровождение — так и вовсе на шесть с плюсом. Компьютер играет весьма грамотно, так что выиграть непросто.



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Двойной стандарт Blizzard

Первого апреля все новостные сайты и разработчики традиционно бросают в ход шуточку за шуточкой, стараясь выделиться из общей массы возгласов: «А вы слышали — Microsoft разорилась? А у вас спина белая!»



Традиционно неплохо пошутили в Blizzard, «заявив» в World of Warcraft новую расу — двухголовых людоедов-огров. Эти забавные крупные создания препарились сами с собой еще в древнем Warcraft II. Вечные споры

«голова с головой» близзардовцы и обыграли, заявив, что за каждого огра будут играть два человека одновременно. «Классы голов могут быть разными: одна голова — маг, а другая — воин. Вам придется сотрудничать с напарником по телу, договариваться и принимать решения вдвоем. У каждой головы свой ник. Две головы — вдвое больше веселья!»

Шутке поверили многие. Поначалу на форумах всерьез начали обсуждать перспективы «парной» игры огром.

Тут бы и закончить новость, но терзает меня смутные сомнения... Забавно, в прошлом году Blizzard на первое апреля заявила в Warcraft III расу воинов пандаренов — медведей-панда. Новость сопровождалась убедительными рисунками. Шутка шуткой, но эти медведи на самом деле появились в игре в форме «паксальных яиц». В дополнении появился даже медведь-герой — «гьяный мастер» и любитель пива.

Интересно, сколько правды со временем обнаружится в нынешней шутке от Blizzard?

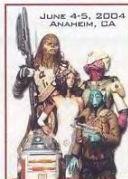
Корветы, праздник и штурмовики-затейники

Sony Online на всех парах готовит к сдаче первое «космическое» дополнение к игре Star Wars Galaxies. Хватит нам возиться в песках Татуина и осваивать приземленные ландшафты. Наконец-то грянут те самые «Stars», которые «War».

Называется новое приключение «Кореллианский корвет». Игрокам предстоит лично ступить на палубу этого знаменитого корабля-героя, который недаром называют «Прорывателем блокад». Всего в дополнении будут по

три задания для повстанцев, имперских прихвостней и нейтральных жителей вселенной.

Пока корвет строится да налаживается, полным ходом идет запись на первый летний праздник-фестиваль любителей SWG. Праздник пройдет в июне в Калифорнии. В программе — встречи с товарищами, раздача автографов разработчиками, форумы, конференции, игры, торговля безделушками. Игроков ждет бал-маскарад, приз на лучший костюм, конкурсы и много-много призов от спонсоров. Стоимость входного билета — каких-то сто баксов с джедайского нота.



Балахоны, астиматические шлемы и имперская униформа не возбраняются, но настоящие лазерные мечи с собой пронести запрещено! Подозрительные виды орудия охраны отеля будут проверять в действии.

О борьбе с вездесущим зергом

Давней проблемой боевой фантастической онлайн-игры PlanetSide был баланс сил между континентами. Слабые империи просто не воспроизводились и не могли противостоять своим более многочисленным соседям.

Было принято волевое решение повысить рождаемость указом сверху. Теперь каждые пятнадцать минут будет проводиться проверка численности личного состава. Если соотношение вашей и вражеской империи хуже, чем два к трем, то ваши солдаты начнут немедленно получать гуманитарную помощь в виде максимального модификатора по здоровью и опыту. Правда, если вас меньше пятидесяти человек, то помощи не ждите — надо было думать раньше.

Пока решаются демографические вопросы, Sony Online примеривается к лекалом и ножницами к игровым средствам передвижения. Транспортные багги Deliverer разделяет на несколько подвидов с разным вооружением. Многообещающе звучит идея создать новый вид «мотоцикла» с ракетными Hellfire.

Меня зовут Индиана Джонс, я — инфильтратор

Дополнения к популярной средневековой MMORPG Dark Age of Camelot выходят с завидным постоянством. Mythic Entertainment объявила, что сейчас разрабатывает Catacombs, коробочное дополнение с подземными картами. Согласно легенде, под Альбионом, Малгардом и Гибернией внезапно обнаружены подземные пещеры для игроков всех классов и уровней. Частные охотничьи угодья не позволят чужакам зариться на ваших монстров, а в целых городах, расположенных ниже уровня земли, хватит места всем.

Вместе с дополнением игроки получат улучшение моделей и анимации персонажей, новую одежду, брони и других модных штучек. Кроме этого, каждое королевство получит новый класс. Ожидается приход «Катакомб» к декабрю 2004 года.

MMORPG и детский труд

Чтобы записаться на любое закрытое альфа- и бета-тестирование, вам должно быть как минимум 18 лет. Это железное правило, ведь вы подписываете официальный документ — соглашение о неразглашении информации (NDA). Будь вы хоть самым заядлым фанатом семнадцати лет, вас допустят только к открытой фазе тестирования — юношеский запал, энергия, желание помочь и неумная жажда халыва пропадут зря.

Но, похоже, эта порочная практика постепенно отмирает. Magic Hat Software — разработчики недавно появившейся на нашем горизонте игры с труднопроизносимым названием Irth Online — сообщают, что готовы принять в альфа- и бета-тестеры несовершеннолетних. Не просто так, конечно, а под ответственность



родителей — именно они будут подписывать соглашение вместо чад. Если только чада смутят убедить своих родителей в том, что в NDA нет ничего плохого, можно ждать наплыва желающих потестировать это загадочный Irth.

Пока что детей допускает к тестированию только Magic Hat. Но это уже звоночек и хороший пример, за которым запросы могут потянуться и другие компании.

Хакеры добрались до красной луны

Redmoon — MMORPG в стиле аниме и телемагии, основанная на популярных комиксах с тем же названием. В середине апреля серверы игры были взломаны неизвестными злоу-



мысленниками. Игра была прекращена, началось расследование и подсчитывание убытков. Разработчики не сообщили публике, что именно пострадало, но почти сразу же порекомендовали всем-всем-всем сморить свои пароли в течение суток. Пока шел «срок ультивитума», игра не возобновлялась. После этого последовал трехдневный откат. Этот взлом онлайн-игры — самый скандальный за последние полгода. Каков размер ущерба и какую информацию смогли похитить хакеры — пользователи так и не узнали. ■





Жанр: MMORPG ■ Создатели: Nevrah, Wanadoo ■ Дата выхода: Второй квартал 2004 года

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕ ОБЪЯВЛЕНЫ

www.ryzom.com

В предыдущем номере "Игромании", удавшись в рыночную философию, ваш автор заметил, что без оригинальности и изюминки онлайн-ролевой игре будет трудно добиться популярности. В онлайн-превью я даже позволил себе слегка потоптаться по **Darkfall**, в котором оригинальности не найдешь и в лупой.

Нынешний французский пациент — совсем другого рода. В **Saga of Ryzom** столько новых концепций и стилей, что хватит на десяток других игр. Посмотрите на эти скриншоты и работы художников. У вас еще есть сомнения? Я их развею.

Здравствуй...

Атис (Atys) — это гигантская планета-рево, опутанная корнями величиной с континенты и прикрытая листьями размером с города. Ветви Великого Древа вздымаются на сотни километров в небо, распускаясь космическими кронами.

Это странный мир. Здесь нет ни природных минералов, ни залежей металла. Теряя присутствие духа от такой, мягко говоря, подставы, в этом мире ютятся четыре племени аборигенов. Где-то в альтернативных планах реальности сидят пантеон богов, а в гуще корней притаился огнедышащий дракон — побежденный богиней Джейной, но не сломленный. Когда-нибудь и здесь наступит своего рода рагнарек: перед смертью дракон высвободит скопившийся в нем огонь и уничтожит Атис. А до тех пор — живите.



Населяют эту "древесную" планету необычные животные, смахивающие больше на насекомых. Племена носят деревянную броню, по стилю напоминающую "костяную" культуру темных эльфов **Morrowind**. На территории в тысячу квадратных километров раскинулись леса, озера, пустыни и джунгли. Где-то в глубине Первоначальных Корней затаилась экосистема мрачных пещер.

Это кто сидит под веткой?

После катаклизмов и великой войны, в которой погибли многие знатные герои, цивилизации Атиса только-только начинают оправляться и выходить из тени. Все четыре племени Атиса — гуманоидные, и внешне почти не отличаются друг от друга. Только культура их очень разная.

В сухих пустынях живут кочевники фэйрос, овладевшие "огневыми" технологиями, принесенными великим драконом. Общество фэйрос подчиняется строгим законам и имеет правила на каждый случай жизни — в пустыне, да еще среди огненных механизмов, такая застенчивость пригождается постоянно.

Кто-то должен здесь играть роль эльфов, поэтому в местных лесах живут мэтисы. Они по натуре эстетсы, склонны к генетике и исповедуют своеобразное конфуцианство. В джунглях водят странные хороводы шаманы зорай с открытыми чакрами. Самые беззаботные жители Атиса — это, конечно, трайкеры, поселившиеся в озерных краях на своих плывучих городках. Поклонение воде как первоисточнику жизни не мешает им предаваться плотским радостям и всеобщему гедонизму. А если надо будет воевать — трайкеры спрячутся, и их не найдет никто.

- 1 Планета-дерево Атис во всем великолепии.
- 2 Не исключено, что эти малыши сверху будут вносить грузы игрокам.
- 3 Обычный трайкер. На лице — печать порока, за спиной — родной город.



У каждого племени свой стиль одежды, родов и способ выживания. Фэйросы — технологичны. Зорай — волшебники. Мэтисы — создают живые предметы, а трайкеры защищают их озера.

Все различия между племенами — не просто красивая предыстория. На культуре и мифологии рас будут основаны задания и квесты. Игроки займутся разгадкой предложенных разработчиками тайн и секретов, ибо, как гласит легенда, "прошлое здесь забыто, а будущее — знают одни боги". Может быть, нам удастся узнать, почему зорай поголовно ходят в масках. Мы поймем, отчего фэйросы ищут бога, создавшего пустыни своим дыханием. Может быть, найдется способ остановить болезненную "слизь", медленно пожирающую мир Атиса. Выводы могут быть разными, в зависимости от того, как решать задачу и какое племя имеет большее влияние.

За кадрами игры относятся неигровые расы — Караван и Ками. Человекообразные Караваны любят подводный мир и разъезжают по дну на металлических повозках. О Ками вообще известно немного — но именно они ведают общей экологией древа. Есть в этом мире и свой пророк, нечто Трайтон — человек в белом с ручной радугой подмышкой.

Атаки электронных орд

Nevrah очень гордятся своей фирменной системой **RAID** (не путать с массивами винчестеров). Расшифровывается аббревиатура как **размещение армий вторжения в реальном времени**. Игровые противники в мире Атиса — не просто мирные звери-мобы, охраняющие свою территорию. Дикие племена могут запросто собраться в отряды под сто-двести воинов и отправиться штурмовать города и охраняемые посты. Если штурм вовремя не был отбит игроками — увы. Город будет захвачен, а потом и потерян. Придется основывать новый аванпост, а потом долго отстраивать его, превращая в полноценный город.

Виртуальная жизнь в условиях военного времени, когда на вторжения надо реагировать быстро и дружно, — это что-то новенькое. Чтобы такие войны и набеги "печенегов" были в игре обыденным явлением — этого не было еще ни в одной MMORPG.

Представьте себе мирный торговый городок на границе леса и джунглей. Идет торговля, охота, споры и драки — одним словом, жизнь течет своим чередом. Внезапно разносится слухи о том, что на соседний город зорайцев надвигается армия гиббейских племен, и аванпосты уже атакованы. Времени немного. Охотники быстро тратят свои расти-

тельные деньги на броню и стрелы. Мэтисы посылают отряды лучников на помощь городу. Отдельными группами энтузиасты уходят на защиту города прямо через лес — кто верхом, а кто и пешком. За некоторыми плетутся вьючные животные.

В самом осаждаемом городе поднята тревога. Зораи готовят заклинания, трайкеры маскируются, мэтисы надевают свою генетически модифицированную броню. Из толпы выделяются продвинутые маги-“генералы”, они готовы наложить на себя заклятия “ауры”, усиливающей всех, кто находится рядом (неплохая альтернатива классическим “баффам”, пришедшая из *Warcraft*). Группы защитников вглядываются в заросли, пытаются определить, откуда пойдут гиббейцы.

Наконец, среди деревьев показались первые отряды захватчиков. Не выдержав напряжения, пара приبلудных фэйросов открывает с городских стен огонь из ружей. “О, нет, они убили Кенни!” И волны гиббейцев с воплями накатываются на город...

Не знаю, как вам, а мне RAID представляет перспективную концепцию. А ведь будет еще и специальные квесты на защиту аванпостов от набегов. Естественно, выполнять их можно будет лишь всем миром, то есть гильдией.

Квантованные действия

В ролевом плане *Saga of Ryzom* похожа на другие игры, основанные на развитии навыков. Уровней здесь нет, и каждый персонаж получает несколько базовых навыков, которые потом может разделить на “поднавыки” и развивать отдельно. Проблему “сверхгероев” решили просто — перекачаться нельзя. Доклав, к примеру, боевые навыки до максимума, можно лишь развивать героя “вширь”, чтобы он стал гибче и мог пользоваться разными приемами, действиями и видами оружия. “Забывать” однажды освоенный навык не получится, и штрафов за перемену профессий в игре нет. Вместо “танков” тут будут “универсальные солдаты”, мастера на все руки.

Гильдии и партии в игре похожи на аналоги из других MMORPG. Единственное, что отличает систему гильдий — это “популярность” конкретного игрока, которая растет с выполнением заданий. Пока вы не завоеуете титул, не выдать вам доверия гильдий и самых вкусных квестов. А на титул, между прочим, влияет и политика вашей гильдии, и поведение всего племени.

Не так легко понять новую систему “изготовления” игровых действий, которые игрок самостоятельно, как в конструкторе, “собирает” из своеобразных квантов-кирпичиков. Речь идет как о заклинаниях (опять вспоминаем *Morrowind*), так и о других действиях — боевых и мирных.

Специальные навыки предназначены для добычи и переработки ресурсов. Обойтись без классического изготовления вещей (“крафтинга”) сложно. Официальные, продаваемые NPC вещи будут намного хуже, чем изготовленные вручную мастерами. И, опять же, варианты выделки одной и той же вещи не ограничены. Какую схему вы придумаете, такой и получите результат. Это уже встречалось в *Star Wars Galaxies*.

Подвижное на подвижном

Динамика и переменчивость — вот то главное, чего хотят добиться разработчики в *Ryzom*. Мир постоянно меняется, ведь он жи-

“ИНТЕГРАЛЬНЫЕ ДЕРЕВЬЯ” — ПРООБРАЗ МИРА АТИС

Стоит справедливости ради сказать, что концепция мира-дерева не нова. Представьте себе двойную систему, в которой вокруг классического солнца вращается маленькая нейтронная звезда. Вокруг звезды “бубликом” крутятся огромное облако пыли и газов, которые вполне сойдут за атмосферу. А в этом облаке в невесомости растут гигантские деревья длиной в тысячи километров и толщиной в десятки километров. Они впитывают в себя минеральные вещества огромных воронками и являются основой для всей остальной биосферы газового облака. Это и есть “Интегральные деревья”.

Автор этой концепции — талантливый фантаст, любитель естественного подхода, Ларри Нивен. Он известен за свои уникальные концепции инопланетных миров, (а они, вообще, не обязательно должны быть похожи на нашу Землю). В своей попытке представить, как бы выглядел мир, опутанный гигантскими деревьями, Нивен вывел много правил и теорий: например, по его мнению, в мире невесомости, где “низа” нет вообще, все животные должны обладать трехлучевой симметрией. В воздухе плавают “рыбные” растения, запускающие длинные корни-лианы в скопления воды, а прайды трехлучевых животных сцепляются вместе, чтобы не потеряться в пространстве.



■ Ларри Нивен, “Интегральные деревья”. Художник Майкл Велан.

Гигантские “Интегральные деревья” (1987 год) — не единственная парадоксальная теория автора. В своей серии “Мир-кольцо” Нивен описал искусственное металлическое кольцо вокруг звезды. С внутренней его стороны существует атмосфера, ландшафт и жизнь. Этой концепцией вдохновились *Bungie*, разработчики *Halo* — популярной игры в жанре 3D action.

Впрочем, был ли Нивен первым изобретателем “планеты-дерева”? Тут мне из зала подсказывают, что еще в 1973 году отечественный автор Г.С.Альтов вывел концепцию планеты, опутанной стволом дерева, внутри которого и существует жизнь.

вой сам по себе. Одни города исчезают под напором дикой природы, другие появляются на перекрестках торговых путей. Усиливаются и падают цивилизации. Открываются тайны мира. Идут сутки и меняются времена года (смена времен года — нечастый гость в мире MMORPG).

И лица, лица! Они все разные. При создании персонажа можно менять форму тела, положение носа, глаз, рта, их размеры — все, что угодно, вплоть до татуировок (интересно, а можно ли их потом свести?).

Помимо регулярных мелких обновлений, каждые семь месяцев разработчики будут подбрасывать нам крупные — с новыми профессиями, навыками, врагами и регионами.

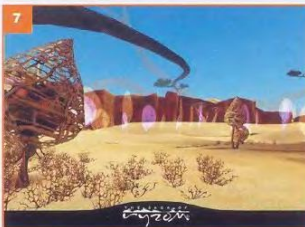


4■ Почти голым.

5■ Сэмюэл Лешик устраивает ночной променад.

6■ Каждый удар в бою придуман и изучен вдумчиво. Все тщательно рассчитано, и теперь применяется на практике.

7■ Пустыни Атиса не так уж и пусты — здесь растут своеобразные деревья.





Трын Трера

Все напасти нам будут трын-трава

Жанр: Карточная магическая стратегия ■ Разработчик: Алексей Тарасов ■ Похожесть: Magic: The Gathering, Singularity

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕ ОБЪЯВЛЕНЫ

<http://mafia.syndicate.ru/tv/index.pl>

У каждого игромана рано или поздно наступает такой жизненный период, когда все игры начинают казаться клонами чего-то, во что уже тысячу раз переиграл, и от которых ничего уже не ждешь, кроме более навороченной графики. И ждешь дня, когда можно будет принять вызов от другого опытного игромана, а не от бездушного компьютера. Когда понадобится вся твоя смекалка, ум и логика, а не отменная реакция и уверенное управление мышкой, рулем или джойстиком... Тогда самое время поиграть в оригинальную и самобытную игру "Трын-трава", которая уютно расположилась на сервере mafia.syndicate.ru.

Дело есть у нас...

На поле в волшебном лесу зайцы три раза в год косят трын-траву. Конечно, им страшно — волки не дремлют и питаются в основном свежей зайчатинной, — но косить-то надо... Кто первый накосит трын-травы на косяк (а вы думали — для чего она нужна?), тот и выиграл, потому как все напасти после этого — трын-трава!

Чем в этом процессе занят игрок, спросите вы? Он является повелителем волшебного леса, в его силах влиять на сбор травы и улов зайцев волками. В игре участвуют от 2 до 50 игроков, и каждый управляет своим собственным лесом, а также способен влиять на соседние леса. Получив 7 карт (лисков, упавших с дуба-колдуня), игрок каждый ход сжигает один листок и тем самым исполняет некое

волшебное заклинание — то, которое на оном листке написано. Заклинания бывают самые разные (всего в игре — 282 различные карты, которые повторяются в бесконечной колоде), но обычно они влияют на количество волков, зайцев или траву у того игрока, на которого это заклинание направлено.

Начать играть не просто, а очень просто. Зарегистрировавшись на сервере, следует записаться в одну из десятка игр, в которые уже идет набор игроков, а лучше создать свою собственную партию для двоих игроков, сделав примечание к ее описанию типа "Пробная партия. Помогите выиграть в игру!". Когда в партию запишется и второй игрок, вы получите по электронной почте первый отчет, в котором будет список семи карт, которые вы получили во время раздачи на сервере. Внимательно проанализировав их с помощью клиентской части игры (а лучше еще и дополнительно пообщавшись с противником прямо в игре) — вы отправите свой первый приказ: какой картой на которого игрока сыграть, а какую карту снести. Как только это сделает и ваш противник, сервер пришлет вам очередной отчет. Вы увидите, как изменилась игровая ситуация и какие у вас появились новые карты взамен сыгранной и сброшенной. Можно делать следующий ход и тут же получать очередной отчет с новой игровой ситуацией.

Беда в том, что экологическая система, состоящая в игре всего из трех компонентов — зайцев, волков и травы, — весьма хрупкая, и любое изменение в ней нарушает исходный баланс, что ведет к фатальным последствиям и прежде всего сказывается на численности зайчат. Говоря по-простому, они все могут погнубить, и в этом случае игра для повелителя леса закончится.

Изначально в игре естественный прирост зайцев равняется тому числу зайцев, которое требуется на прокорм волкам. Но! Как только зайцев по какой-то причине оказывается больше оптимального (обычно благодаря любезнос-

ти доброжелательного повелителя соседнего леса), поголовье волков, получивших гораздо больше возможностей для полноценного и качественного питания, резко увеличивается.

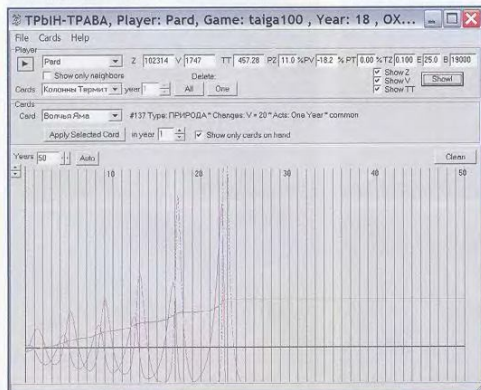
Через некоторое время небывалая рождаемость волков приводит к тому, что популяция зайцев сходит на нет. После этого уже приходит очередь волков сокращать свое поголовье — еды-то стало меньше, — а с уменьшением числа волков зайцы снова начинают более активно размножаться, и процесс повторяется... Но повторяется он не так, как в предыдущий раз, а с более гибельными для лесного баланса колебаниями численности волков и зайцев, так что рано или поздно происходит катастрофа — волки съедают всех зайцев.

"Трын-трава" — игра без графики, а весь геймплей сводится к обмену электронными письмами между игроками. Существует клиентская программа, которая показывает последствия применения той или иной карты и с помощью которой повелители лесов планируют все свои действия. Основная цель игры — поддерживать в равновесии экосистему своего леса и стараться всячески расширять ее у соседей. Обычно через 10-15 ходов появляются первые опустевшие леса (волки умирают от голода вслед за зайцами), а соседские зайцы растаскивают уцелевшие запасы травы, собранной погибшими беднягами.

В среднем каждая игра длится 25-30 ходов. В зависимости от типа партий ходы обычно делаются по 5-7 раз в неделю (по рабочим или всем дням), хотя увлеченные выращиванием травы повелители могут делать и по 20 ходов в день. Ветераны "Трын-травы" (а игра существует уже почти три года) придумливают множество различных модификаций (например, автогонки и битвы) и проводят разные соревнования, как среди отдельных игроков, так и среди команд.

■ ■ ■

Если вы чересчур азартны, ни в коем случае не ходите на сайт с игрой! Пройдет немного времени, вы освоитесь в "Трын-траве", и вам захочется выигрывать буквально в каждой партии. А еще через некоторое время вы с удивлением обнаружите, что на многие месяцы ваш режим дня состоит всего из трех пунктов: 1. Получить свежую почту с новыми отчетами по всем вашим играм. 2. Затратить полчаса-час на анализ ситуации и отдать приказы по каждой партии. 3. Прочее (работа, отдых) — в ожидании следующего дня и новых отчетов. А в выходные дни, когда обычно не бывает ходов, вам будет чего-то не хватать. Так что мы предупреждаем со всей ответственностью: если вы увлеченный человек, то "Трын-трава" — не для вас. Ибо — затягиваете... ■



■ В клиентской программе отчетливо видно, что ходов через 15 ваших зайцев ждут тяжелые времена. Нужно что-то делать...

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Прощай, красная будка!

У прогресса, как известно, есть свои отрицательные стороны. Англия вообще, и Лондон в частности, славится несколькими знаковыми вещами. Никто не может представить себе столицу Королевства без классических "ка-бов" (такси), красных "даблдекеров" (двухэтажных автобусов) и, разумеется, красных же телефонных будок. Так вот, последние находятся на грани истребления — компания **British Telecom** приняла решение снести 10 тысяч таких будок в течение ближайших 18 месяцев. Более того, с 1999 года уже было уничтожено порядка 23 тысяч аналогичных переговорных пунктов. Подобное варварство по отношению к культовым телефонным будкам вызвано ростом мобильной связи — статичные телефоны попросту не способны конкурировать с мобильниками. Тем не менее сотни англичан и сочувствующих им европейцев (среди которых — влюбленный в Лондон автор этих строк) сокрушаются и рвут на себе волосы — один из знаковых объектов XX века находится на грани исчезновения.



Скоро Лондон лишится знаменитых красных телефонных будок.

N-Gage 2 не будет

N-Gage 2 не существует в природе, потому что название новой модели игрового телефона от **Nokia** официально звучит как **N-Gage QD**. Аппарат анонсирован на сайте n-gage.com и уже запущен в производство. Более того, у нас на руках есть масса любительных деталей относительно QD.



N-Gage QD — следующий шаг в модельном ряде N-Gage.

Итак, хорошие новости. Во-первых, наконец, изменилось положение телефона во время разговора — обладатель нового N-Gage больше не будет походить на кулированного Чебурашку. Во-вторых, вам больше не потребуется снимать заднюю панель и вынимать элемент питания для того, чтобы вставить flash-карту с новой игрой, — отныне для этого предусмотрен специальное отверстие сбоку. Наконец, в-третьих — и это самое приятное — упала цена аппарата! **Nokia** планирует продавать QD по цене ~200 евро (против 300-350 за оригинальный N-Gage).

Что касается функциональных особенностей, то тут все осталось практически без изменений, за исключением удаленного mp3-плеера и специально установленной утилиты, которая позволит быстро и без лишних проблем подключиться к онлайн-серверу **N-Gage Arena**. Подвергся некоторым изменениям внешний интерфейс — добавилось несколько новых клавиш (в частности, кнопка **Game Key**, которая автоматически запускает установленную в телефоне игру).

В целом, мы можем с уверенностью сказать, что QD — явный шаг вперед по отношению к первой модели. **Nokia** учла основные замечания в свой адрес, нашла возможность снизить цену (за счет удаления mp3-плеера) и продолжает вливания в свой проект (параллельно с выходом QD анонсирована целая обойма новых игр, среди которых — порт **Call of Duty** и дьяболообразная RPG **Requiem to Hell**).

BuzZone: средство от одиночества

Человечество упорно продолжает решать проблемы личной жизни при помощи разнообразных достижений ИТР. Так, для пользователей интернета был создан сайт "живых дневников" — **LiveJournal**, который объединял незнакомых людей в группы по интересам.

Российская компания **Exion Systems** пошла еще дальше — она планирует знакомить людей прямо на улицах при помощи своего проекта **BuzZone** (от англ. *buzz* — болтовня). Принцип действия утилиты сильно походит на наводившие в последнее время интернет социальные сети: вы устанавливаете приложение на свой КПК (к сожалению, пока проект рассчитан именно на эту платформу, однако мы искренне надеемся, что ситуация изменится), заполняете анкету, в которой указываете свои интересы, пол, возраст, фотографии, любимый фильм, группу и так далее — в общем, все те вещи, которые мы регулярно вписываем, заполняя бесконечные "профайлы" в **ICQ**, **LiveJournal** и прочих сервисах. После этого вы кладете КПК с установленным **BuzZone** себе в карман и отправляетесь на улицу. Как только в непосредственной близости от вас окажется человек, в чьем кармане или сумке также будет находиться мобильный компьютер с заполненным **BuzZone**-профилем, ваши устройства автоматически соединятся посредством **bluetooth** и известят своих хозяев о том, что рядом есть человек с совпадающими интересами. Если же подобной информации для вас окажется недостаточно, чтобы подойти и завязать разговор, или вы попросту стесняетесь, **BuzZone** предусматривает возможность "удаленного знакомства" — на ваш КПК придет запрос на общение (аналог запроса на авторизацию в **ICQ**). Вы сможете просмотреть профиль потенциального приятеля, почитать его интересы, после чего либо согласиться на разговор, либо вежливо отклонить предложение. Вы также можете задать поиск по базе данных всех пользователей **BuzZone**, заставив утилиту извещать вас, если кто-нибудь, отвечающий указанным запросам, окажется в непосредственной близости.

Здесь же — возможности обмена сообщениями, создания тематических форумов, чатов и многого другого. Бесплатная версия программы находится по адресу www.buzzzone.net.

Разумеется, авторы позиционируют свой продукт как деловой инструмент, который позволит людям быстро находить и заводить бизнес-контакты, обговаривать условия сотрудничества и так далее. Однако есть все основания полагать, что проекты, подобные **BuzZone**, будут в первую очередь использоваться для решения коммуникационных и личных проблем пользователей.

Так, компания **Jabberwocky Software** уже запустила аналогичный проект для мобильных телефонов под названием **Familiar Strangers** (дословно — "знакомые незнакомцы"), который не прикидывается деловой утилитой и сразу позиционируется как приложение для заведения новых знакомств.

МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЕЗНОСТИ



Mobilizer: свежие новости на экране КПК

Mobilizer (www.mobilizer.ru) — проект, который позволит вам ежедневно "собирать" из Сети новости и статьи с указанных сайтов и выводить их на экран вашего КПК. Сервис абсолютно бесплатный и доступен всем счастливым обладателям карманных компьютеров прямо сейчас.

МОБИЛЬНЫЕ УТИЛИТЫ

Punch

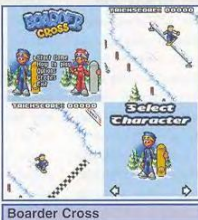


Punch — небольшая j2me-утилита для учета времени. Вы создаете проект, устанавливаете сроки и следите за тем, как и сколько времени в день вы тратите на его реализацию. Очень удобно для всех, кто не желает носить с собой громоздкий "бумажный" органайзер.

ОБЗОРЫ ИГР

Boarder Cross

Жанр: Аркада ★ Платформа: J2ME



Boarder Cross

На удивление сложная и комплексная аркада для всех любителей прокатиться с ветерком. **Boarder Cross** — симулятор сноубордизма, снабженный возможностью выбора персонажа и восемью различными трассами.

Процесс скоростного спуска с заснеженной горы включает в себя объезд препятствий и выполнение разнообразных трюков. Скажем, увидеть трамплин и даже умудриться заехать на него — недостаточно. Вам необхо-

димо также выполнить в прыжке ряд трюков, за которые тут же начисляются премиальные очки. За каждую ошибку (например, эффектное соприкосновение с неудачно расположенной елью) заработанные кровью и потом очки снимаются (минус 20 за промах).

Если вы не получили на предыдущей трассе ни единого очка, это вовсе не означает, что вас заставят проходить ее сначала. После завершения всех восьми уровней, при наличии должного результата, вас увековечат в местном холле славы. Удивительно затягивающая поmess восьмидесяти аркад и кон-

Popstar

Жанр: Симулятор суперзвезды ★ Платформа: J2ME



Popstar

Симулятор поп-звезды на экране вашего мобильного! Такого мы, признаемся, еще не видели. Итак, у вас на руках восходящая Мадонна или Энрике Иглесиас, которого надлежит провести через тернии прямиком на мировой поп-олимп. Пока вы в поте лица продумываете стратегию развития и планируете концертный график, будущий «суперстар» постоянно канючит, хочет есть, спать, отдыхать — и вообще, ведет себя как натуральный тамагочи. Отправьте его в таком состоянии в турне, и зрители возьмут билетную кассу приступом, требуя деньги назад. Накормите его, дайте выпастись, потратите пару тысяч на релетиции (самая дорогая — тренировка «лунной походки») — и вы можете рассчитывать на определенный успех. С каждым удачным концертом у «звезд» увеличивается ее статус популярности, а с каждым провальным — стремительно уменьшается.

Чтобы вы как следует прочувствовали на себе весь путь от безвестности к фарфоровым унитазам на собственной загородной вилле, в начале игры вам выдается голодный, плохо пахнущий и начисто лишенный харизмы оборванец с пятьюстами долларами в дырчатом кармане.

Более того, если в вашем телефоне настроено интернет-соединение, вы можете загружать информацию об успехах своего подопечного на сайт www.popstarmeilist.com, где регулярно публикуется таблица самых популярных «звезд».

Неординарная, интересная и крайне увлекательная игра, настоятельно рекомендуем.

Как скачивать игры?

Предварительно вам нужно удостовериться, что доступ на WAP входит в ваш тарифный план, а на телефоне произведены необходимые настройки (инструкции по настройке WAP-доступа см. в блоке «Как настроить WAP?»). Вы также можете получить их у вашего оператора мобильной связи.

Абонентом «Би Лайн»: для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 1407. **Стоимость: 2 доллара** (без учета налогов).

Абонентом «МТС»: для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 1407. **Стоимость: 1,9 доллара** (без учета налогов).

Абонентом «Мегарон»: для получения java-игры отправьте 2 SMS-сообщения с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 000401. **Стоимость: 2 доллара** (без учета налогов).

Как настроить WAP?

Для того чтобы вы могли скачать описанные в нашем обзоре игры, вам необходимо настроить WAP-соединение на вашем телефоне. В этом вам поможет нижеследующая таблица (со следующего номера ищите ее на нашем CD/DVD):

Операторы	МТС	БиЛайн	Мегарон
Сайт	http://wap.mts.ru	http://wap.beeline.ru	http://wap.megawap.ru
Защита связи	Отключить	Отключить	Отключить
Канал данных	GPRS	GPRS	GPRS
Точка входа	wap.mts.ru	wap.beeline.ru	wap.msk
Адрес IP	212.44.140.13	192.168.017.001	010.010.001.002
Имя пользователя	mts	beeline	wap
Пароль	mts	beeline	wap

Nini Ant

Жанр: Аркада ★ Платформа: J2ME



Nini Ant

Концептуальная аркада, от которой за версту встает абсурдный «монтапайтоновский» юмором. Некий врач-вредитель по счастливой случайности уменьшил главного героя до размеров насекомого, и теперь тот вынужден отстреливать полчища кровожадных муравьев. Последние, в свою очередь, передвигаются сложенными рядами, периодически гадят (в прямом смысле) вам на голову и имеют неприятное свойство размножаться делением в самый неподходящий момент. Простое, как начертанный пятак, и избавленное от лишних сложностей абсурдное счастье. По совместительству — отменная аркада в лучших традициях восьмидесяти приставок.

Модель телефона	Код игры
Nokia 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250	000246
Nokia 3650, 7650, NGage	1100282

ВИРТУАЛЬНЫЙ ТРОН 2.0

ЛАБИРИНТ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Нелегко быть компьютерной программой. Особенно программой-вирусом, ведь вас могут в любой момент удалить, или натравить на вас злобный антивирус. Или изничтожить, просто отформатировав жесткий диск.

Быть программой нелегко... но ведь и интересно, черт возьми! Где вы еще увидите внутреннее устройство жесткого диска или работу приложений изнутри? А бешеные гонки на световиках? Впрочем, постойте, разве они бешеные? Да и разве так вы себе представляли жизнь компьютерного приложения? Сегодня мы создадим такой мод, который перевернет все ваши представления как о больших скоростях, о программах и об игре **Tron 2.0**, в целом.

ЧТО К ЧЕМУ

Для проведения сегодняшнего вскрытия нам прежде всего понадобится набор программ **Tron 2.0 Editing Tools** (его вы можете переписать с **нашего компакт-диска или DVD**). В него вошли следующие приложения (их запускаемые файлы хранятся в подкаталоге **Tools** директории, куда был установлен инструментариум): **DEdit** — редактор карт (работает с файлами формата **dep**); **FxED** — редактор эффектов; **LithRez.exe** — утилита для распаковки/упаковки **rez**-архивов (о ней мы поговорим чуть ниже), которые используются во всех играх на движке **LithTech**; **lipcompiler.exe** — программка для синхронизации речи и движения губ персонажей; **LTC.exe** — утилита для сжатия модельных файлов форматов **lta** и **lrc** (работа с программой осуществляется через командную строку); **Model_Packer.exe** — компилятор моделей (переводит их из файлов формата **lta** и **lrc** в **lta**); **ModelEdit** — редактор моделей (по-

нимает файлы форматов **lta** и **lrc**); **WaveEdit** — редактор звуковых эффектов (работает с **wav**-файлами); **WinLTC.exe** — **Windows**-версия утилиты **LTC.exe**; **winpacker.exe** — **Windows**-версия программы **Model_Packer.exe**. Помимо всего этого **Tron 2.0 Editing Tools** включает в себя множество плагинов (они находятся в папке **Tools\Plugins**), предназначенных для работы с моделями, картами и текстурами и устанавливаемых на различные версии трехмерных редакторов **Maya** и **3D Studio Max**. Подробнее об этих плагинах, а также о других программах, входящих в **Tron 2.0 Tools**, читайте в обширном **help**-файле с именем **TRON Tools Documentation.chm**, который вы найдете в директории, куда установили пакет инструментов.

Самой полезной программой из всего набора инструментов является, как ни странно, маленькая утилита **LithRez.exe**. Именно она позволяет работать с **rez**-архивами игры, которые используются для хранения большей части игровых ресурсов. Чтобы распаковать любой местный архив, запустите файл **LithRez.exe** с параметрами **lithrez.exe x A B**, где **A** — путь архива, который вы желаете распаковать, а **B** — путь директории, в которую вы хотите положить содержимое распаковываемого архива (например, **lithrez.exe x C:\Games\Tron2\Game\rez C:\Games\Tron2\Rez\Game**). Для упаковки **rez**-архива запустите файл **lithrez.exe** со следующими параметрами: **lithrez.exe c A B**, где **A** — путь создаваемого архива, а **B** — путь каталога, который вы хотите упаковать (например, **lithrez.exe c C:\Games\Tron2\Game\rez C:\Games\Tron2\Rez\Game**).

ХРАНИЛИЩА ИГРОВЫХ РЕСУРСОВ

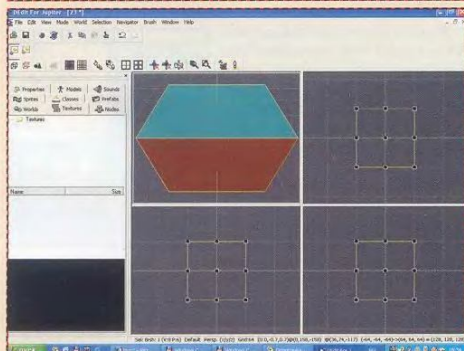
Говоря о самих **rez**-файлах, в первую очередь следует выделить архивы **Sound.rez**, **Game.rez** и **Game2.rez**. Первый из них является местом хранения звуковых эффектов (расположены в каталоге **\Snd**), речи игровых персонажей (папка **\Voice**) и музыки (**\Music**). Все это многообразие звуков записано в стандартном звуковом формате — **wav**. Так что вам не составит большого труда переозвучить героев игры, переписать звуки и заменить местную музыку на любимые композиции, наиболее подходящие для создаваемой вами модификации.

Архив **Game2.rez** включает в себя три каталога: **\Rs**, **\Tex**, **\Worlds**. Первый из них не содержит ничего примечательного, тогда как последние два набиты под завязку файлами, относящимися к игровым картам. В первом случае это просто текстуры (имеют формат **dtx**), во втором — сами карты (представлены **dat**-файлами). Причем папка **\Worlds** подразделяется на три подкаталога: **\RETAILLIGHTCYCLE** (хранит в себе карты для режима игры **Light Cycles**), **\RETAILMULTIPLAYER** (мультиплеерные арены), **\RETAILSINGLEPLAYER** (карты для однопользовательского режима игры). К сожалению, мы не можем редактировать местные карты, так как они представлены уже в скомпилированном виде. Зато можем как угодно изменять текстуры.

Есть несколько способов просмотра и редактирования **dtx**-файлов. Самый простой из них — установка на **Photoshop** плагина **DTXFormat** (плагин работает только на версиях программы не ниже 5.0). Делается это следующим образом: зайдите в директорию **<Каталог программы>\Tools\Plugins** и ско-

■ Это редактор карт.

■ Этот враг только на своей шкуре почувствовал, что такое диск с двойным уроном.



прируйте оттуда файл **DTXFormat.8bi** в подкаталог **\Plug-Ins** директории, куда установлен Photoshop.

Работать с картинками формата dtx можно в трехмерных редакторах **Maya** или **3D Studio Max**, также установив на эти программы соответствующий плагин (в случае Maya это файл **IMFLTHDTX.dll**, для 3D Studio Max — **MaxDTXLoader30.bml**, для 3D Studio Max 3.0 и 4.0 — **MaxDTXLoader40.bml**). В обоих редакторах плагин нужно положить в папку **<Каталог программ>\bin\plugins**. Впрочем, лично я оставил свой выбор на Photoshop — там редактировать dtx-файлы значительно проще (правда, функций немного меньше, но все необходимое на месте), особенно если вы не особенно хорошо разбираетесь в 3D-редакторах.

Редактируя текстуры уровней, вы можете только менять их внешний вид. Однако если вам недостаточно одних косметических преобразований игры, вы можете создать собственные карты, используя редактор карт — **DEdit** (входит в **Tron 2.0 Editing Tools**), и уж там проявить всю свою фантазию.

Что касается архива **Game rez**, то в нем покоятся многочисленные текстуры и модели, а также куча текстовых файлов с важнейшими игровыми параметрами. Данный архив подразделяется на множество каталогов. Поочередно рассмотрим каждый из них.

Папка **\ATTACHMENTS** состоит из двух подкаталогов: **\Models** и **\Skins**. В первом из них располагаются модели различных вспомогательных предметов (сотевые телефоны, очки и др.) в виде **lfb**-файлов, а во втором — их skins, представленные файлами формата **dtx**. Зрешние модельные файлы редактировать мы не можем по той же причине, что и карты (редактированию поддаются лишь «необработанные» файлы моделей, имеющие формат **lfa** или **lfc**), а вот «шкурки» — вполне. В связи с этим хочется посоветовать вам подредактировать текстуры разного рода вспомогательных предметов. На первый взгляд это может показаться незначительным, но ведь именно детали формируют впечатление от игры. Помните это при изменении графических файлов.

Заглянем в директорию **\Chars**, посвященную игровым персонажам. В ней вы обнаружите следующие подкаталоги: **Models** (модели героев игры), **\Skins** (их skins), **\Snd** (звуки, издаваемые персонажами: шаги, крики и т.д.), **\Fx** (dtx-файлы с разного рода эффектами).

В каталоге **INTERFACE** размещаются интерфейсные картинки, распределенные по следующим подкаталогам: **\Circuits** (загрузочные картинки для режима игры **Light Cycles**), **\Fonts** (графические отображения игровых шрифтов), **\HUD** (картинки для HUD'а — экрана героя), **\Icons** (разного рода значки и иконки), **\Menu** (графическое оформление меню: курсоры, стрелки и т.д.), **\Photos** (загрузочные картинки для различных миссий), **\Portraits** (портреты героев игры). Часть графических файлов записана в формате **pcx** (курсоры, стрелки, значки и т.

д.), часть — в **dtx** (рисунки покрупнее, преимущественно загрузочные картинки). Первые могут быть отредактированы в любом современном графическом редакторе (в том числе и в Photoshop), а как работать с dtx-файлами, вы уже знаете.

ОРУЖИЕ ПРИЛОЖЕНИЙ

Зайдем в папку **\ATTRIBUTES**. В нем находятся, пожалуй, самые важные для нас игровые файлы. Они обладают расширением **txt** (а соответственно, открываются любым текстовым редактором) и содержат массу самых разнообразных параметров, редакторы, которые, вы можете без особых усилий создать практически любой мод или просто небольшое (а может, и гигантское — все зависит только от вас) дополнение.

Первым отредактируем файл **Weapons.txt**, посвященный различным видам вооружения, в том числе и оружию ваших врагов. Файл состоит из огромного количества разделов, имена которых помечены квадратными скобками. Текст, выделенный с двух сторон символом **"**, — комментарий, который не учитывается игрой. То же касается строк, которые начинаются с символа **"**.

ПУШКИ-ТРОЯНЫ

Начальный раздел файла, озаглавленный как **WeaponOrder**, определяет, в каком порядке будут идти представленные в игре виды вооружения (иначе говоря, какую «цифру» на клавиатуре нужно нажимать, чтобы взять в руки то или иное оружие). Особого интереса данный блок для нас не представляет, как, впрочем, и следующий раздел — **Weapon0**. Последний несет в себе параметры «нулевого» оружия (их значения следуют за знаком равенства после названия соответствующего параметра), то есть характеризует безоружное состояние вашего героя, которое нас, сами понимаете, мало волнует. А вот последующие блоки файла, имеющие названия вида **WeaponX**, где **X** — порядковый номер оружия (виды оружия под номерами от **14** до **59** могут быть использованы только вашими врагами), набиты характеристиками того или иного оружия убийства. Отмечу также, что некоторые разделы файла соответствуют одному и тому же оружию, но в разных модификациях (в частности, такие орудия убийства, как **Sequence** и **Cluster**, являются модификациями метательного диска). Перечислю наиболее полезные оружейные параметры.

Name — название оружия. Значение данного атрибута, так же как и всех остальных текстовых параметров, должно содержаться в скобках.

Named — кодовый номер оружия убийства. Не рекомендую менять значение этого и предыдущего параметров.

ClientWeaponType — тип оружия: **1** — оружие, стреляющее обычными пулями, **2** — разрывными снарядами.

AniType — тип анимации оружия (от значения этого показателя зависит, то как будут держать оружие в руках игровые персонажи);

0, 4 и 5 — анимация, предназначенная для разного рода «винтовок», **1** — «пистолетная» анимация, **2** — анимация для оружия ближнего боя, **3** — для метательного оружия (главным образом диска), **8** — для различных приборов.

Icon — иконка со схематическим изображением оружия убийства (здесь требуется указать ее путь). Указанная здесь картинка, как и все остальные текстуры и значки, связанные с оружием или одним из героев игры, должна быть представлена **dtx**-файлом, лежащим в соответствующей папке архива **Game rez**.

Pos — расположение на экране модели оружия, когда вы держите последнее в руках. Укажите здесь его координаты соответственно по осям **X**, **Y** и **Z** следующим образом: **<X, Y, Z>**, где вместо букв **X**, **Y** и **Z** должны быть прописаны те или иные числа (параметр может принимать и дробные значения).

Range — дальность стрельбы.

Recoil — отдача при стрельбе. Значение характеристики задается следующим образом: **<X, Y, Z>**, где **X** — сила отдачи по оси **X**, **Y** — по оси **Y** и **Z** — по **Z**. Необходимо отметить, что ни у одного оружия убийства в игре отдачи толком не ощущается. Предлагаю ее немного увеличить, особенно у тяжелого оружия.

PVModel — модель оружия (здесь нужно указать ее путь), используемая, когда ваш герой держит последнее в руках. Указанная здесь модель, как и все другие модели оружия и игровых персонажей, должна быть представлена файлом формата **lfb** и храниться в соответствующем каталоге архива **Game rez**.

PVSkin0 — скин, используемый, когда вы держите оружие в руках.

HHModel — модель данного вида вооружения, применяемая, когда оно никем не задействовано.

HHSkin0 — скин оружия, используемый, когда оно никем не задействовано.

HHModelScale — величина модели оружия в случае, когда оно лежит без дела. Значение характеристики должно выглядеть так: **<X, Y, Z>**, где **X** — умножитель размеров оружия по оси **X** (то есть на это число умножаются реальные размеры орудия убийства, увеличиваясь, если значение больше нуля, и уменьшаясь, если меньше), **Y** — по оси **Y** и **Z** — по **Z**. Поставьте сюда значения побольше, и все вооружение в игре будет страдать гигантизмом.

FireSnd — звук стрельбы из данного оружия. Здесь, а также во всех остальных звуковых параметрах блока ссылка идет на раздел файла **Soundbutes.txt** (соответственно, требуется указать название этого раздела), соответствующий данному звуковому эффекту и содержащий параметры последнего.

SilencedFireSnd — звук стрельбы из оружия с глушителем.

ReloadSnd1 — звуковой эффект перезарядки ствола.

SelectSnd — звук, обозначающий выбор данного оружия.

DeselectSnd — щелчок, обозначающий смену оружия.

FireSndRadius — расстояние, на которое

распространяется звук стрельбы.

WeaponSndRadius — расстояние, на которое распространяются все звуки, связанные с данным оружием, кроме непосредственно стрельбы из него.

InfiniteAmmo — данный параметр определяет, есть ли у оружия неограниченный запас боеприпасов (1 — да, 0 — нет). Единица ставится здесь в основном для разного рода холодного оружия, но можно и его ограничить в использовании — тогда оно будет "кончатся" при первом же его применении.

Поставьте для текущего оружия основной урон в районе 3000 (за него отвечает параметр InstDamage, который мы разберем чуть позже), побочный ущерб — около 1000 (характеристика AreaDamage) и радиус действия не менее 300 (AreaDamageRadius). Таким образом вы создадите из заурядной пушки нечто вроде мощной взрывчатки, убивающей врагов наповал, но доступной лишь единицы за миссию.

ShotsPerClip — число выстрелов, которое может сделать ствол, прежде чем ему понадобится перезарядка.

FireRecoilPitch — угол (в градусах), на который отклоняется оружие при стрельбе.

FireRecoilDecay — время, которое требуется оружию, чтобы вернуться в нормальное состояние (отсчитывается с момента стрельбы). Здесь, а также у большинства других связанных со временем параметров, за единицу измерения берется секунда.

Слегка приподняв значение этого и предыдущего атрибутов, а также характеристики **Recoil**, о которой писались чуть выше, вы можете сделать отдачу у тяжелого оружия более реалистичной, а точнее сказать, более логичной, так как Trop 2.0 — игра все-таки про виртуальную реальность. Другой вариант — создать новую мощнейшую пушку, мгновенно сражающую врагов, но обладающую такой отдачей, что вашего персонажа отбросит назад на пару метров, а ствол наклонится чуть ли не на девяносто градусов.

AmmoName0 — тип патронов, которыми стреляет данное оружие. Возможные варианты представлены значениями параметра **Name** в блоках данного файла, посвященных патронам и имеющих названия вида **AmmoX**, где **X** — число от 0 до 63 (об этих разделах речь пойдет чуть позже).

ModName0 — название первой примочки, которая может быть "приделана" к данному оружию убийства.

Прислав здесь значение "silencer", вы сможете прикрепить к стволу глушитель, а указав слово "scope", вы сможете приделать к нему и снайперский прицел. По аналогии с данным показателем у оружия могут быть параметры **ModName1**, **ModName2** и т. д., обозначающие различные доделки, которыми может быть оборудовано данное средство уничтожения.

Далее находятся шесть параметров, напрямую связанных с AI ваших компьютерных врагов.

AIWeaponType — тип пользования врагами данным оружием. При значении 0 они вообще им не смогут пользоваться, при 1

будут пользоваться им как дальнобойным оружием, при 2 — как оружием ближнего боя, при 3 — как метательным. Забавно выглядит враг-антивирус, который подбегает к вам вплотную, чтобы поразить диском...

AIMinBurstInterval — минимальное время, которое враг ждет, прежде чем выстрелить в вас, отсчитываемое с того момента, когда вы попадаете в его поле зрения.

AIMaxBurstInterval — максимальное время, которое враг ждет, прежде чем выстрелить в вас. От значений этого и предыдущего показателей зависит скорость мышления ваших компьютерных соперников. А это немаловажная характеристика, от которой во многом зависит разум врагов, а следовательно, и сложность игры.

AIMinBurstShots — минимальное число выстрелов, которое без перерыва может совершить по вам враг. Перерыв же между очередями выстрелов определяется как раз характеристиками **AIMinBurstInterval** и **AIMaxBurstInterval**, упомянутыми чуть выше.

AIMaxBurstShots — максимальное число выстрелов, которое без перерыва может совершить по вам враг.

LooksDangerous — опасность данного оружия для врагов. Данный показатель определяет, будут ли остерегаться вас враги, когда у вас в руках появляется данное средство вооружения (1 — да, 0 — нет). Интересный параметр. Если хотите сделать своих противников подлыми трусами, ставьте единицу для всех видов оружия.

FireDelay — временная задержка между двумя выстрелами из данного оружия (в миллисекундах) или попросту скорострельность последнего.

HideWhenEmpty — данный атрибут определяет, будет ли оружие исчезать с экрана, когда у вас заканчиваются патроны к нему (1 — да, 0 — нет). Предлагаю поставить сюда единицу всем видам вооружения, дабы не дезориентировать игрока "пустой" пушкой.

HolsterAttachment — модель кобуры для данного ствола (если кобура к нему не предусмотрена в принципе, параметр отсутствует).

FireAnimRateScale — скорость проигрывания анимации стрельбы.

RespawnWaitVisible — показатель определяет, будет ли оставаться видимым подобранное вами орудие убийства до того, как оно расплывется (1 — да, 0 — нет).

RespawnWaitSkin0 — скин, который будет иметь подобранное вами оружие до его respawnа.

HeavyWeapon — данным параметром определяется, является ли оружие тяжелым (1 — да, 0 — нет). При значении 1 ваша скорость передвижения замедляется, когда вы держите в руках это орудие убийства. Поставьте единицу всем видам вооружения, и у игрока появится стимул время от времени прятать оружие. Теперь пустым рукам нашлось хоть какое-то применение.

SubroutineNeeded — подпрограммы (Subroutines), установка которых необходима для использования данного оружия. За возможными вариантами обращайтесь к

значениям параметра **Name** в разделах файла **subroutines.txt** (также находится в папке **ATTRIBUTES** архива **Game rez**), имеющих вид **SubroutineX**, где **X** — число от 0 до 25. Если оружие не предполагает наличия у вас каких-либо подпрограмм, значение параметра выглядит как ничего не заключающее в себе кавычки.

WeaponUsableByAIs — параметр определяет, могут ли ваши компьютерные противники пользоваться данным орудием убийства (**TRUE** — да, **FALSE** — нет).

IsPlayerPrimitive — данным параметром определяется, является ли данное оружие модификацией другого (0 — да, 1 — нет).

PrimitiveType — оружие (здесь нужно указать его название, то есть значение параметра **Name** из соответствующего раздела), на базе которого было создано данное (только для средств уничтожения, являющихся модификациями другого оружия).

CanServerRestrict — атрибут определяет, может ли быть данное средство уничтожения запрещено в настройках сервера (1 — да, 0 — нет).

БОЕПРИПАСЫ

В файле **Weapons.txt** вы также найдете разделы с именами типа **AmmoX**, где **X** — число от 0 до 63. В каждом из этих блоков характеризуется определенный тип боеприпасов с помощью перечисленных ниже параметров.

Name — название боеприпаса.

Named — его кодовый номер.

Type — тип: 0 — пуля, 1 — разрывной снаряд, 3 — прибор.

Icon — иконка со схематическим изображением данного снаряда.

EnergyRequiredMin — количество энергии, отнимаемое у вас, когда вы стреляете данным патроном, имея при этом раннюю программную версию.

EnergyRequiredMax — то же самое для поздней программной версии.

EnergyRequiredSurge — для финальной версии. Обратите внимание на то, что не все типы оружия используют энергию — у таких средств уничтожения в значении этого и двух предыдущих показателей стоят нули.

MaxAmount — максимальное количество патронов данного вида, которое вы можете одновременно носить с собой.

SelectionAmount — число патронов, которое идет в комплекте с соответствующим оружием.

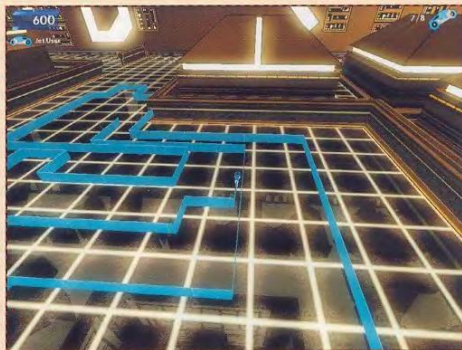
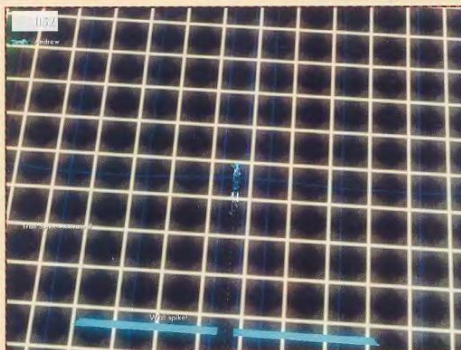
SpawndAmount — количество патронов, которое вы получаете при подборе коробки с ними.

InstDamage — прямой урон, наносимый данным снарядом.

InstDamageType — тип прямого урона. За возможными значениями обращайтесь к файлу **DAMAGETYPES.TXT**.

AreaDamage — косвенный ущерб, причиняемый жертве данным типом патронов. Существует у разрывных снарядов и, по сути, определяет силу взрыва.

AreaDamageType — тип косвенного повреждения.



С такой протяженностью "хвоста" байк становится действительно грозным оружием.

При такой длинной стене нетрудно запутаться и в собственном "хвосте".

AreaDamageRadius — радиус взрыва.

ProgDamage — прогрессивный урон, наносимый здоровью жертвы данным боеприпасом за одну секунду. Имеется лишь у тех видов вооружения, которые отравляют жертву ядовитым газом.

ProgDamageType — тип прогрессивного ущерб.

ProgDamageDuration — продолжительность действия прогрессивного урона.

ProgDamageRadius — его радиус действия.

FireRecoilMult — множитель отдачи от стрельбы данным патроном (на это число умножается отдача, которую по умолчанию имеет оружие, и увеличивается или уменьшается в зависимости от здегшего значения).

CanServerRestrict — данный параметр определяет, может ли быть данный тип снарядов запрещен в настройках сервера (1 — да, 0 — нет).

Следует отметить, что все перечисленные параметры (как из блоков, соответствующих непосредственно оружию, так и из разделов с характеристиками боеприпасов) имеются и в другом немаловажном текстовом файле из каталога **ATTRIBUTES** архива **Game.rez**. Речь идет о файле **mp_weapons.txt**, в котором собраны атрибуты доступного в мультиплеере оружия (по замыслу авторов это лишь диск в его простейшей модификации) и боеприпасов к нему. Новых же настроек в этом файле практически нет — так что, думаю, вы с ним без труда разберетесь. А оно того стоит, особенно если ваш мод рассчитан на многопользовательский режим игры.

Вы можете легко пополнять оружейный арсенал в мультиплеере различными видами вооружения из одиночной игры, просто скопировав соответствующий раздел файла **weapons.txt** в **mp_weapons.txt**. Таким образом вы фактически создаете новый вариант игры, заменяя им скучную "дисктовую арену" (**Disc Arena**), где участники расправляются друг с другом при помощи простейшего диска. Бой с большим количеством оружия получается куда более захватывающими и динамичными.

Теперь самое время начинать редактирование уже имеющихся в игре орудий или да-

же проектирование новых стволов. И если с первым все более-менее понятно, то добавление в игру новых видов вооружения потребует от вас массы усилий и определенных навыков в моделировании. Так, вам придется подбирать для новоявленного оружия подходящие звуковые эффекты, рисовать в графическом редакторе скины для него и собирать модели в редакторе **ModelEdit**. Все это, конечно, сложно, но если вам это удастся, у вас может получиться просто-таки отменный мод. Например, добавив в игру несколько стволов из реальной жизни или их аналогов, вы сделаете первый и очень значительный шаг на пути создания реалистичного мода.

Впрочем, есть и некий промежуточный вариант для тех, кто не хочет ограничиваться простой правкой нескольких оружейных параметров, но в то же время не желает заморачиваться с моделированием полностью нового средства вооружения. В этом случае советуем поделаться модификации того или иного оружия. Ваш покорный слуга, например, вставил в игру супердиск — тот же самый диск, но с чуть измененным внешним видом (в основном это проявляется в новой, красной окраске), с утроенной силой атаки, значительным прогрессивным уроном, очень высокой скоростью полета и сседающий при каждом использовании массу энергии. Естественно, доступен супердиск лишь на поздних уровнях (чтобы это осуществить, вам понадобится подредактировать файл **Missions.txt**, о котором разговор впереди).

Кстати, чтобы вставить в игру новое оружие (или модификацию одного из оригинальных средств уничтожения), совсем необязательно убирать одно из имеющихся. Можно просто поставить "новинку" на место безоружного состояния, нужным вам образом изменив значения параметров в разделе **Weapon0**.

СВЕТОЦИКЛЫ

Следующая наша жертва — файл **Lightcycles.txt**, который содержит параметры, связанные с режимом игры **Light Cycles** (гонки на световых мотоциклах). Файл разбит на множество разделов, о которых мы и поговорим.

ВЫШШИЙ ПИЛОТАЖ

Первый раздел — **Global** — хранит в себе общие характеристики данного режима игры. Обратите внимание на то, что все параметры блока имеют на конце значений букву **f** (она является своего рода единицей измерения), которую ни в коем случае нельзя удалять. Из всех параметров данного раздела необходимо выделить следующие:

GridSize — величина делений дорожной сетки. Влияет только на внешний вид арен.

WallExtenderAdd — удлинение "хвоста" (стены, которую оставляет за собой светочикл) вашего светового мотоцикла, которое вы получаете при подборе приза под названием **Wall Extender** (действие приза прекращается после вашей смерти или убийства всех врагов).

MaxTurboCurseSpeed — скоростной предел для всех светочиклов, который они могут достигнуть при подборе ими приза **Turbo Curse** (мощного ускорителя).

TurboCurseAccelRate — быстрота набора максимальной скорости (она определяет предыдущей настройкой) светочиклом, взявшим приз **Turbo Curse**.

TurboTime — продолжительность действия приза **Turbo Boost** (слабого ускорителя).

TurboCurseTime — продолжительность действия приза **Turbo Curse**. Занимаясь правкой этого и трех предыдущих атрибутов, вы в состоянии придать светочиклам невиданные ранее скорости и, следовательно, поднять на новый уровень динамичность местных гонок.

TrailSpikeSpeed — быстрота удлинения разветвленного "хвоста" светочикла (для его появления необходимо найти и использовать приз **Trail Spike**).

TrailSpikeDist — максимальная длина разветвленного "хвоста".

TrailSpikeDelay — продолжительность процесса разветвления "хвоста". Лично я слегка повысил значение данного и двух предыдущих параметров, и приз **Trail Spike** из практически бесполезной вещи превратился в незаменимое оружие настоящего светочикла.



- 1 Столь быстрая езда не снится ни одному русскому!
- 2 В моей модификации непросто одолеть даже такого слабого на первый взгляд врага.

TrailDerezTime — быстрота ухода "хвоста" под землю.

SpeedZoneAccelRate — быстрота набора скорости светочиклами, попавшими в скоростную зону (окрашена в зеленый цвет). К вопросу о высоких скоростях.

MaxSpeedZoneSpeed — максимальная скорость, которую может развивать любое транспортное средство, попавшее в скоростную зону.

SlowZoneDecelRate — быстрота уменьшения скорости светочикла при попадании последнего в тормозную зону (помечена красным цветом).

MinSlowZoneSpeed — минимальная скорость, которую может быть у светочикла, когда тот находится в тормозной зоне.

MissileSpeed — скорость полета ракеты (если кто не знает, его можно вооружиться, подобрав приз Missile).

LCDifficultyModifierEasy — умножитель сложности игры на легком уровне (Easy).

Чем больше число, указанное в этом параметре, тем выше скорость у ваших компьютерных оппонентов (их реальная скорость умножается на значение этого параметра), а следовательно, сложнее игра.

LCDifficultyModifierNormal — увеличение сложности игры на среднем уровне сложности (Normal).

LCDifficultyModifierHard — то же самое на высоком уровне (Advanced).

LCDifficultyModifierVeryHard — то же на максимальном (Expert).

МОДИФИКАЦИИ

За комментарием **CYCLE DIFFICULTY MODS** следует группа блоков с названиями вида **CycleModX** (вместо X стоит число от 0 до 5). В каждый местный раздел разработчики поместили характеристики, определяющие класс ваших соперников на опреде-

ленном уровне сложности (чем больше цифра в названии раздела, тем выше сложность; блок **CycleMod5** соответствует многопользовательскому режиму игры). Значения указанных здесь параметров умножаются на характеристики непосредственно самих светочиклов, отчего компьютер получает в распоряжение более мощные машины, если умножитель (то есть параметр из разделов данного вида) больше единицы, — и более слабые, если меньше. Атрибуты, которые вы можете здесь встретить:

BaseSpeed — умножитель (далее слово "умножитель" будет для краткости опускаться) базовой скорости светового мотоцикла, то есть скорость, которую он развивает при спокойной езде (то есть без воздействия всяких полезных бонусов, скоростных и тормозных полей).

MinSpeed — его минимальная скорость.

MaxManualSpeedAdd — максимальная прибавка к скорости светочикла, которую он развивает, когда его водитель нажимает на газ.

MaxTurboSpeed — максимальная скорость, которую может развить светочикл, когда водитель газует.

TurboAccelRate — быстрота набора скорости средством передвижения при использовании газа.

BrakeDecelRate — быстрота сброса скорости светочиклом при использовании тормоза.

NormalAccelRate — быстрота набора светочиклом своей базовой скорости.

NormalDecelRate — быстрота сброса светочиклом своей скорости до базовой величины.

TurnSpeedLossPercent — часть скорости (в процентном отношении), которую транспортное средство теряет при повороте.

Все эти настройки, а также последние четыре параметра блока **Global** помогут вам должным образом отрегулировать сложность игры в режиме **Light Cycles**. Компьютерные гонщики с высокими значениями вышеперечисленных параметров практически непобедимы и могут стать идеальными соперниками для профессиональных игроков, тогда как оппоненты с низкими скоростными показателями определенно понравятся новичкам.

РАСЦВЕТКИ

Следующую часть файла, начинающаяся со слов **CYCLE COLORS**, открывает череду разделов, в каждом из которых задается внешний вид той или иной модели светочиклов. Редактирование находящихся здесь параметров позволит вам здорово изменить вид местных средств передвижения. Список атрибутов, которые вы сможете здесь найти, выглядит следующим образом.

Name — название светового байка.

ModelFile — его модель.

Skin0 — его скин.

Атрибуты **Red**, **Green** и **Blue** формируют расцветку "хвоста" транспортного средства по системе RGB, при которой каждый цвет складывается из трех составляющих: крас-

ный (ему соответствует параметр **Red**), зеленый (параметр **Green**), синий (**Blue**). Чем выше значение каждого из этих показателей (оно должно быть не меньше 0 и не больше 255), тем ощутимее будет для соответствующего цвета в окраске "хвоста" светочикла.

CycleMod — модификация данного светочикла, которая используется компьютерными игроками. Параметры каждой такой модификации находятся в блоках с именем вида **CycleModX** (X — число от 0 до 5), о которых мы говорили чуть выше; следовательно, вы должны указать здесь число от 0 до 5, соответствующее тому или иному разделу.

CycleType — тип светового мотоцикла: 0 — обычный (**Light Cycle**), 1 — суперсветочикл (**Super Light Cycle**).

ValidAIToSpawn — данный показатель определяет, могут ли компьютерные игроки управлять данным средством передвижения (**TRUE** — да, **FALSE** — нет).

ЖАХДА СКОРОСТИ

После слов **CYCLE TYPES** начинается часть файла, где оба типа светочиклов характеризуются по ряду критериев (раздел **CycleType0** соответствует стандартному типу светочиклов, **CycleType1** — суперсветочиклам). Некоторые из них, а именно: **BaseSpeed**, **MinSpeed**, **MaxManualSpeedAdd**, **MaxTurboSpeed**, **TurboAccelRate**, **BrakeDecelRate**, **NormalAccelRate**, **NormalDecelRate** и **TurnSpeedLossPercent**, знакомы нам по разделам с названиями вида **CycleModX** и выполняют ту же функцию, но не являются умножителями. Впрочем, есть здесь и еще неизвестные нам параметры. Перечислю главные из них.

Name — название данного типа световых мотоциклов.

DerezTime — продолжительность касания светочиклом стены, приводящего к смерти. По умолчанию любое касание стены приводит к смерти. Вы можете упрочнить броню того или иного типа светочиклов, просто повысив указанное здесь число.

MaxTrailLength — максимальная протяженность "хвоста" данного типа светочиклов. При нуле длина "хвоста" не ограничена — ради интереса, попробуйте поиграть с такой настройкой. Полный экстрим!

PlayerNoticeDist — расстояние, на котором компьютерный игрок, управляющий этим видом светочиклов, замечает вас. Если хотите, чтобы ваши компьютерные соперники были еще умнее (а хороший игрок всегда этого хочет), смело повышайте значение параметра.

IntroSound — звук, который издает светочикл данного типа, появившись на свет. В этом и в двух следующих параметрах, так же как в случае с файлом **Weapons.txt**, должно быть прописано название соответствующего раздела файла **Soundbites.txt**.

TurnSound — звук, который издает светочикл этого вида при повороте.

CruiseSound — звук, издаваемый данным типом светочиклов при езде.

Занимаясь редактированием параметров из файла **Lightcycles.txt**, вы можете кардинальным образом менять геймплей в режи-

ме игры *Light Cycles*. Как вам идея превратить местные баталии в динамичнейшие гонки на бешеных скоростях и с мощнейшим оружием? Светоциклы, которые несутся со скоростью света, "хвосты", тянущиеся с одного конца карты по другой... И все это можно спокойно реализовать, если вы подредактируете всего несколько параметров.

В ПОТОКЕ ИНФОРМАЦИИ

Продолжая тему гонок на световых мотоциклах, заглянем в файл **Circuits.txt**, в котором содержатся параметры трасс. Представлю их вашему вниманию.

NameKey — кодовое название арены.

Image — картинка, которая отображается на экране во время загрузки данной трассы.

CircuitCompleteSound — звук, извещающий вас о прохождении трассы. Укажите имя файла с данным звуком (напомним, что все звуковые файлы игры покоятся в папке \Snd архива *Sound.rez*).

InitiallyLock — данный показатель определяет, нужно ли "открывать" арену, то есть проходить какие-то другие трассы, чтобы сделать ее доступной для игры (**TRUE** — да, **FALSE** — нет). Для открытия всех трасс выставьте значение этого параметра во всех разделах файла на **FALSE**.

MapName — название карты (должна быть представлена **dat**-файлом), соответствующей данной трассе. Все карты для режима игры *Light Cycles* лежат в архиве **Game2.rez** в каталоге \Worlds\RETAILLIGHTCYCLE.

Unlocks0 — приз, который вы "открываете", пройдя данную трассу. Список возможных значений параметра выглядит следующим образом: **Shield** — щит, **Turbo** — ускоритель, **TrailSpike** — разветвление "хвоста", **Missile** — ракета, **WallExtender** — удлинитель "хвоста", **TurboBoost** — мощный ускоритель, **Grab** — притяжение к себе ближайшего приза, **TrailReset** — уничтожение "хвоста", **ForceUse** — использование силы, **Random** — случайный приз. По аналогии с данной характеристикой у каждой трассы могут наличествовать атрибуты **Unlocks1**, **Unlocks2**, **Unlocks3** и т. д., указывающие на призы, которые вы получите помимо первого.

InitialLives — число "жизней", которое дается вам на прохождение трассы.

Корректируя значение этой характеристики, вы можете напрямую влиять на слож-

ность игры. Если вы — опытный игрок и без усилий проходите ту или иную трассу, то имеет смысл уменьшить на ней количество "жизней". Если же вы никак не можете осилить какую-то трассу, можно попробовать слегка увеличить число попыток.

WaveCount — количество заездов на трассе.

Параметры вида **SpeedScalarIdX** определяют скоростной режим, используемый в заезде, номер которого стоит на месте X. Возможные значения: **0** — медленный режим, **1** — средний, **2** — быстрый, **3** — экстремальный.

Каждой трассе соответствует столько атрибутов этого параметра, сколько на ней предусмотрено заездов. Хотите бешеных скоростей? Тогда ставьте всем аренам **3**, и все будет гарантировано!

Характеристики вида **TrailLengthIdX** задают максимальную протяженность "хвоста" светоциклов в заезде, номер которого стоит вместо X. **0** — малая длина, **1** — средняя, **2** — большая, **3** — очень большая.

Настройки вида **CyclesAllowX** определяют возможные модели световых мотоциклов, на которых вы можете кататься на данной трассе (X в имени характеристики — это число от **0** до **29**, обозначающее ее номер, а соответственно, и номер байка, на который в ней идет ссылка). Названия всех светоциклов указываются в качестве значений параметра **Name** в соответствующих разделах (они имеют названия вида **CycleColorX**, где X — число от **0** до **43**) файла **Lightcycles.txt**.

РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Троп 2.0 славится своими ролевыми элементами: Джет по ходу игры апгрейдится до новых версий, обретает новые умения и развивает старые. Базовые характеристики доступных для Джета апдейтов вы найдете в файле **Ratings.txt**. Он не отличается большим размером и состоит всего из одного раздела под названием **Ratings**. Вот его содержимое.

PointsPerLevel — количество очков, которое вы получаете, набрав **100 build points**, то есть единиц опыта (при этом первая цифра в вашей программной версии увеличивается на единицу), и которое вы можете распределить на развитие различных способностей. Для тех, кто забыл, скажу, что таких способностей здесь пять: **Health**, **Energy**, **Weapon_efficiency**, **Transfer_rate**, **Processor**.

InitialPoints — число очков, которое вы имеете с начала игры.

MaxValue — количество очков, затратив которое на развитие того или иного умения, вы максимально развиваете последнее.

InitialValue — начальное состояние всех ваших умений. По умолчанию здесь стоит ноль, то есть ни одна из способностей нисколько не развита.

Меняя значения этих атрибутов, несложно подправить систему раздачи очков опыта. Лично я предоставил хоть и небольшую, но все же свободу выбора игроку уже с начала игры, установив в качестве значения параметра **InitialPoints** число **6**. То же значение я задал характеристике **PointsPerLevel** (по замыслу авторов оно равно **7**), для того чтобы игра не становилась легкой.

ВНЕШНЯЯ СТОРОНА ПРИЛОЖЕНИЙ

Мы просто не можем не затронуть тему редактирования параметров игровых персонажей, а точнее, их моделей. С этой целью откройте в текстовом редакторе файл **Modelbutes.txt** (в нем каждой модели соответствует свой раздел, озаглавленный как **ModelX**, где X — число от **0** до **114**, обозначающее номер модели) и готовьтесь к правке следующих атрибутов (нашему герою — Джету Брэдли — отводится блок **Model7**, его мультиплеерной модели соответствует раздел **Model95**).

Name — имя субъекта.

Sex — его пол (**Male** — мужской, **Female** — женский).

3. Оказываются, и сам Алан Брэдли не прочь поучаствовать в мультиплеерных баталиях.
4. В нашем моде такие вещицы встречаются очень часто.





Nationality — национальность. Не берусь утверждать, на что может влиять данный параметр.

Skeleton — тип скелета (определяется числом от 0 до 19). Все типы скелетов описываются в конце файла, начиная с раздела **Skeleton0**.

Type — тип модели: 0 — человек, 1 — животное, 2 — транспортное средство.

Mass — масса персонажа. Напрямую влияет на его скорость передвижения: чем больше масса, тем меньше скорость.

HitPoints — начальное здоровье героя.

MaxHitPoints — максимальное здоровье.

Armor — начальное "количество" брони у субъекта.

MaxArmor — максимальное "количество" брони.

Energy — начальное количество энергии у персонажа.

MaxEnergy — максимальное количество энергии.

ModelFile — файл с моделью данного персонажа. Указанный здесь файл должен иметь формат **itb** и лежать в директории **\chars\models** архива **Game rez**.

Параметры с именем вида **SkinX** указывают на скины основных частей тела героя (X — порядковый номер атрибутов данного вида). Скины игровых персонажей в виде **dtc**-файлов хранятся в папке **\chars\skins** архива **Game rez**.

AIOnly — параметр определяет, может ли модель быть задействована в мультиплере: **TRUE** — нет, **FALSE** — да.

Разработчики **Trop 2.0** приготовили для многопользовательского режима игры крайне скудный набор персонажей (всего каких-то девять моделей). Чтобы исправить эту несправедливость, ставьте в этой характеристике параметр **FALSE** для всех действующих лиц. После этих нехитрых манипуляций моделей станет намного больше.

AIName — способности и манера поведения данного персонажа. Здесь идет ссылка на определенный раздел файла **Aibutes.txt** (а точнее, на значение параметра **Name**, находящегося в этом разделе), имеющий название вида **AttributeTemplateX** (X — число от 0 до 22). Подставляя сюда различные значения, вы можете настраивать тактику ведения боя вашими врагами.

Animation — анимация субъекта. Здесь требуется указать **txt**-файл из каталога **\Attributes**, характеризующий данную анимацию. Названия всех этих файлов начинаются со слова **ANIMATIONS**.

Перенастраивая все вышеприведенные параметры, можно не только вводить в игру новых персонажей, но и усложнять или облегчать геймплей в зависимости от уровня игрока. В этом вам поможет корректировка значений характеристик **HitPoints**, **MaxHitPoints**, **Armor**, **MaxArmor**, **Energy** и **MaxEnergy** у всех персонажей.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ

Перейдем к другому немаловажному текстовому файлу, в значительной степени влияющему на геймплей, а именно — к **Missions.txt**. В этом файле вы найдете основные характеристики всех десяти игровых миссий. Вот список важнейших местных атрибутов:

NamedId — кодовый номер миссии.

Photo — картинка, отображающаяся при загрузке миссии. Должна храниться в папке **\INTERFACE** архива **Game rez**.

DefaultWeapons — оружие, которое выдается вам в начале данной миссии. Здесь следует перечислить через запятую все его виды (для каждого оружия требуется указать значение параметра **Name** из соответствующего раздела с именем вида **WeaponX** файла **Weapons.txt**, разобранного нами чуть ранее). Например, при значении "NoWeapon,Disc" вы имеете лишь одно оружие (не считая, конечно, нулевого) — диск. Если вам нравится всегда иметь под рукой богатый оружейный арсенал, можете выдавать его в каждой миссии, но при этом не забудьте повысить основные характеристики врагов для сохранения баланса.

DefaultGadgets — снаряжение, которое дается вам в начале уровня. Задается по аналогии с предыдущей характеристикой.

DefaultAmmo — боеприпасы, выдаваемые вам по умолчанию. Здесь следует прописать значение параметра **Name** из соответствующего раздела (его имя должно иметь вид **AmmoX**) файла **Weapons.txt**.

BuildNotes0 — количество призов, повышающих вашу программную версию (build

notes), имеющееся в первом подуровне миссии. В каждом разделе также прописаны показатели **BuildNotes1**, **BuildNotes2** и т. д. (их количество равно числу подуровней в миссии), каждый из которых соответствует определенному подуровню.

Далее идут параметры с названием вида **LevelX**, в которых перечисляются подуровни, из которых состоит данная миссия (на месте X в названии атрибута стоит номер подуровня). Добавляя и удаляя характеристики данного типа, вы можете вставлять в миссию новые подуровни и убирать старые.

Вы можете менять общее количество миссий в кампании, добавляя в файл новые разделы с полным набором необходимых параметров (их лучше скопировать из другого блока файла) или удаляя разделы, соответствующие ненужным, на ваш взгляд, уровням. Это поможет вам создать совершенно новую кампанию с новыми картами (напомним, что их вы можете моделировать в местном редакторе карт — **Edit**, который входит в комплект **Trop 2.0 Editing Tools**) и действующими лицами, новым оружейным арсеналом и тщательно переработанной системой начисления очков опыта.

Я создал кампанию с уклоном в гонки на светотраклах. Именно они составляют большую часть игры в моей модификации и отличаются более высокой сложностью по сравнению с оригинальной игрой. Причем большинство гоночных карт я оставил без изменений, поменяв лишь количество звезд, начальное количество "жизней" и некоторые другие параметры. В промежутках между гоночными батальями в моей кампании игрок выполняет небольшие задания и договаривается о предстоящих соревнованиях. И это лишь один из возможных вариантов модификации. Если же вас не привлекают гонки, вы можете запросто исключить их из игры и сделать свою кампанию, состоящую только из "пешеходных" уровней.

■ ■ ■

В заключение позволю дать пару советов. Первое — всегда делайте резервные копии изменяемых файлов (это спасет вас от возможных переустановок игры). Второе — перед созданием модификации тщательно продумайте, что конкретно и какими средствами вы хотите сделать. Также подумайте над тем, насколько игральным получится вам мод. Не пытайтесь сделать что-то слишком глобальное и масштабное. Реально оценивайте свои возможности: делайте то, что вы в состоянии сделать. Скажем, если вы опытный модостроитель, то вам вполне под силу превратить **Trop 2.0** в тактический шутер с реальным оружием, спецназовцами и зловещими террористами.

Если же ранее вам не приходилось делать серьезных модов, советуем ограничиться пока вставкой в игру новой кампании, которая не слишком отличается от оригинальной, или небольшого игрового дополнения с новыми модификациями оружия, текстурами, звуками, немного переделанной системой накопления опыта и далее на ваше усмотрение. Успехов вам в ваших начинаниях! ■



ТРЕХМЕРНЫЙ КУЛЬТ

СОЗДАНИЕ ОБЪЕМНОГО МИРА В CULT3D

ВИРТУАЛЬНЫЙ ГОРОД

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ

Сегодня мы продолжим знакомство с замечательной программой **Cult3D**, с помощью которой несложно своими руками создать настоящий трехмерный мир. В прошлый раз нам удалось побывать в собственной виртуальной квартире и даже научиться открывать и закрывать двери. Сегодня мы расширим задачу и поставим новую цель: выйти на улицу и ощутить себя полноправным гражданином 3D-города.

Прежде всего, нам понадобится собственная модель города. На первый взгляд звучит угрожающе: оцените, сколько времени потребуется на создание такой модели! Однако задачу можно упростить, если ограничиться для начала одной улицей. Представим себе обычную улицу: высотные дома, деревья, асфальтированные дороги и бесконечный поток машин (рис. 1). Этот огромный набор объектов трудно увязать с золотым прави-

лом: чем меньше полигонов, тем лучше. Однако в действительности ситуация не так страшна, как кажется на первый взгляд. Рассмотрим пример создания низкополигонального автомобиля для нашей улицы.

СОЗДАЕМ 3D-АВТОМОБИЛЬ

Откройте **3DS Max** и загрузите любую качественную модель 3D-автомобиля. Если у вас дома нет такой, то воспользуйтесь бесчисленными бесплатными библиотеками моделей, которые можно легко найти в интернете, например на сайте www.3dscf.com. Я остановился на своем любимом автомобиле "Шевроле-Нива" (рис. 2).

Как видим, наша модель имеет десятки, а то и сотни тысяч полигонов. Конечно, **Cult3D** — достаточно мощная программа и смогла бы обработать и такую сложную модель, однако если речь идет о целом городе со множеством разных автомобилей — такую задачу ей решить не под силу. Поэтому подготовим низкополигональную копию данного авто. Издалека она практически не будет отличаться от оригинала, но потребует гораздо меньше памяти на отрисовку.

Высокополигональная модель понадобится нам для создания качественных текстур для упрощенной модели. Проведем визуализацию автомобиля из различных окон ортогональных проекций: вид сверху (**Top**), вид спереди (**Front**), сзади (**Back**) и слева (**Left**). Каждую картинку сохраним в отдельный **jpg**-файл, а затем совместим их вместе с помощью любого графического редактора (например, **Adobe Photoshop**). Полученная картинка будет содержать все необходимые текстуры машины. Сохраним ее под именем **car_tex.jpg** (см. рис. 3).

Снова вернемся в **3DS Max**, откроем сцену с высокополигональным автомобилем. По его образцу и подобию нам предстоит создать низкополигональную болванку, на которую мы наложим текстуры автомобиля. Для этого создадим параллелепипед (**Box**) по размерам корпуса машины и установим число сегментов по длине и высоте равным 4.

Преобразуем параллелепипед к типу **Editable Mesh**. Для этого в контекстном меню объекта, вызываемом щелчком правой кнопки мыши на нем в окне проекции, необходимо выбрать команду **Convert to Editable Mesh** (Преобразовать в редактируемый каркас). После этого мы можем редактировать объект на уровне точек: справа в панели **Modify** включим режим вершин (**Vertex**). То же самое можно сделать клавишей 1 на кла-

виатуре. Далее с помощью кнопки **Select and Move** (Перемещать) настроим положение вершин, чтобы параллелепипед приблизительно принял форму автомобиля (рис. 4).

Колеса проще всего сделать с помощью обычных цилиндров с небольшим числом сегментов.

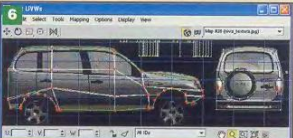
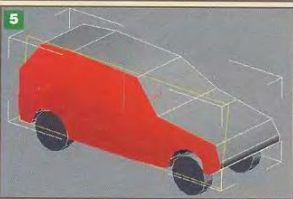
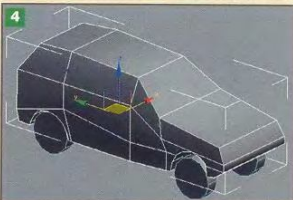
НАКЛАДЫВАЕМ ТЕКСТУРЫ

Перейдем к текстурированию полученной "болванки". Откроем редактор материалов, нажав кнопку **M**. Щелчком на первой ячейке образцов и придадим ей имя **Car_Material**, а ее материал присвоим модели. Перейдем в свиток **Maps** (Карты) и щелкнем на кнопке **None** в канале **Diffuse** (Рассеиванный). В открывшемся окне **Material/Map Browser** выберем тип карты — **Bitmap** (Растр). В качестве растровой карты укажем файл **car_tex.jpg**, который мы недавно создали.

Выберем модель машины и применим на нее модификатор **Unwrap UVW** (Развертка UVW), который нам знаком по циклу статей "Текстурирование в 3DS MAX". Перейдем на подуровень **Select Face** (Выбор граней),



1. Просторы виртуального города.
2. Модель "Нивы-Шевроле".
3. Текстуры автомобиля.



4. Болванка машины.
5. Выбор граней боковой поверхности модели.
6. Настройка координат процирования.



7. Алгоритм смены локаций.
8. Алгоритм навигации.
9. Метод создания трафика.

а затем выберем все грани, образующие боковую поверхность машины (рис. 5).

Откроем подпрограмму **Edit UVWs**, нажав кнопку **Edit** (Редактировать) в настройках модификатора. В открывшемся окне **Edit UVWs** включим фильтр **Filter Selected Faces** для того, чтобы отображались только координаты выбранных граней. Переместим точки кнопкой **Move** (Переместить), добившись правильного расположения координат проекции (рис. 6).

Для удобства работы откроем снова редактор материалов (не закрывая окна **Edit UVWs**) и включим кнопку **Show map in Viewport**, чтобы текстуры отображались в окнах проекции. Аналогичным образом настроим координаты проекции для передней и задней части автомобиля.

В завершение всего определим координаты проекции для колес, верха и дна машины. В качестве верха и дна можно использовать фрагменты имеющихся в вашем распоряжении текстур.

СОЗДАЕМ 3D-ГОРОД

Автомобиль готов. Теперь приступим к созданию других объектов города. Пользуясь "золотым правилом", создаем дома с помощью кубиков с качественной текстурой, которую легко получить, просто выйдя на улицы с цифровым фотоаппаратом наперевес или на худой конец сканируя городские фотографии. Деревья проще всего сделать так: две плоскости с текстурой листьев, расположенные крест-накрест на стволе-цилиндре.

Есть одна хитрость, которую стоит применить при создании виртуального города: наша задача — ограничить перемещение гражданина только в пределах одной улицы. Для этого можно либо сделать тулбок, когда игрок упрется в стены домов, либо создать невидимую преграждающую стену. В качестве такой прозрачной перегородки может выступать простой параллелепипед с наложенным материалом, у которого параметр **Opacity** (Непрозрачность) равен 0 — настраивается в редакторе материалов.

Когда все объекты виртуального города готовы, импортируем низкополигональную модель автомобиля (или несколько разных машин, если вы их сделали) с помощью команды **Merge** (Совместить) из меню **File**. Небольшой совет: прежде чем экспортировать всю модель города в **Cult3D**, не поленитесь

назвать все объекты сцены логичными именами и объединить их в группы (если нужно). Также не забудьте про камеры — они будут вашими виртуальными глазами.

Теперь перейдем к экспорту. Он осуществляется с помощью модуля **Cult3D Exporter**, вызываемого командой **Export** из меню **File** в **3DS Max**. Подробно об экспорте было написано в предыдущей статье цикла "Создание объемного мира в **Cult3D**", поэтому сейчас не буду повторно заострять на этом ваше внимание — с первой частью статьи вы можете ознакомиться на нашем компактe или DVD в разделе "ИнфоБлок".

ПРОЕКТ В CULT3D

Откройте **Cult3D** и создайте новый проект. Очень удобно виртуальный город и квартиру создавать в разных проектах, а затем с помощью простого алгоритма совмещать так называемые локации. Этот принцип используется во многих играх при выполнении игроком определенных действий: например, при открытии двери в подъезде загружается локация города.

Забегая вперед, скажу, что такая загрузка локаций осуществляется с помощью функции **Load World**. Ее алгоритм выглядит, как показано на рис. 7.

Как и в предыдущем случае с квартирой, создайте простой алгоритм навигации. Напомним: в него входят **World_Start**, **Mouse/Keyboard Navigation** и камера, а также **KeyPress** для перезапуска приложения (рис. 8). Благодаря ему вы сможете ходить по городу с помощью клавиш-стрелок клавиатуры.

Запустите проект и посмотрите, что получится. Если не обнаружилось явных ошибок в модели, можно приступить к созданию трафика.

ТРАФИК

Мы рассмотрим создание движущихся автомобилей на примере одной машины. Если у вас их несколько — аналогичные действия нужно проделать с каждой из них. Итак, определим задачу: автомобиль будет ехать в прямом направлении некоторое расстояние по дороге по правой полосе, затем через некоторое время он возвращается в обратном направлении по другой стороне дороги. Этот процесс будет повторяться циклически. Позднее вы сможете усовершенствовать процесс, добавив остановки, повороты...

Постройте алгоритм следующим образом (см. рис. 9). Алгоритм будет состоять из таймеров времени, активаторов и деактиваторов действий, а также самих действий: **Translation XYZ** (Перемещение) и **Rotation XYZ** (Вращение). Оба действия находятся в списке **Actions/ Object Motion**.

В параметрах перемещения установите расстояние по оси движения и время. Их можно определить опытным путем, выставляя значения на глаз и проверяя результат. Что касается вращения, то оно устанавливается в градусах: например, 180 будет означать противоположное направление движения. Ваш алгоритм не обязательно должен быть таким сложным, как у меня. Попробуйте для начала просто перемещать машину вперед. Если у вас несколько автомобилей, то делайте им разные настройки времени движения (скорости) и разную задержку перед движением, чтобы они не ездил синхронно. Экспериментируйте, и вы сможете добиться потрясающих результатов!

ИСПОЛЬЗУЕМ СПЕЦЭФФЕКТЫ

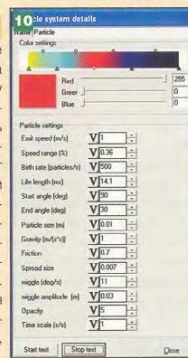
В завершение статьи обратимся к спецэффектам, которые могут быть реализованы в **Cult3D**. Спецэффекты создаются с помощью систем частиц (**Particle Systems**). Несложно создать такие эффекты, как струя воды из крана, полет магических частиц, огонь, дым и ряд других.

Рассмотрим создание частиц на простом примере. Щелчком правой кнопкой мыши на строчке **RootNode** в иерархии окна **Scene Graph** и в контекстном меню выберем **New/Particle System** — будет создана новая система частиц, которая поместится в список. Отщипем ее в списке и перетащим на поле **Event Map**. Далее щелчком правой кнопкой мыши на пиктограмме **Particles** и выберем команду **Details** (Детали). Откроется окно с многочисленными настройками системы частиц. Значения всех величин легко определить, включив пробное отображение эффекта в окне предварительного просмотра с помощью кнопки **Start Test**. К основным параметрам относятся: цвет, определяемый градиентом,

Emit Speed (Скорость испускания), **Speed Range** (Вариация по скорости), **Birth Rate** (Число частиц), **Life Length** (Время жизни), **Start Angle** (Угол испускания), **Particle Size** (Размер частиц), **Gravity** (Гравитация), **Friction** (Трение). Все настройки очевидны и легко подбираться опытным путем (рис. 10).

В конце концов, можно создать простой алгоритм, благодаря которому открытие крана включало бы воду в вашей виртуальной ванне. Он реализуется с помощью действия (**Action**) **Start Particle Emission** (Начало испускания частиц) и **Mouse Click** (Клик мышью на объекте в 3D мире) — см. рис. 11.

На этом мы завершаем наш цикл статей, в котором познакомились с основными возможностями **Cult3D**. Надеюсь, эта замечательная программа будет полезна вам в ваших дальнейших проектах. Успехов вам в покорении 3D-миров! ■



10. Настройки параметров.
11. Алгоритм систем частиц.

ИГРОМОДЕЛЬЕР

СОЗДАНИЕ МОДЕЛИ

ЧАСТЬ III

ПАВЕЛ СЕВЦ

ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2003

Создание модели для игры — работа кропотливая. Однако это не должно остановить настоящего модельера. Большая часть работы сделана, но цель еще не достигнута. В сегодняшней финальной статье цикла мы полностью завершим моделирование нового персонажа для UT2003. Напомним, что мы сделали модель и ее текстурную развертку. Нам осталось сделать текстуры для модели, привязать модель к скелету и, наконец, экспортировать ее в игру. Как обычно, все упоминающиеся в статье файлы (**scn*.max**, **SKIN*.jpg** и ***.png**) и плагины можно взять с нашего CD/DVD.

На самое же сладкое мы приготовили вам сюрприз. Мы научим вас экспортировать полностью готовую модель для UT2003 в мир недавно вышедшего UT2004.

СОЗДАНИЕ ТЕКСТУРЫ

Сначала познакомимся с редактором по имени **Deep Paint 3D**. Это пакет для раскраски моделей. Своего рода «Фотошоп» в 3D. Мы возьмем кисточкой по модели, в результате чего получаем текстуру. Вы уже имели возможность в одном из прошлых номеров познакомиться с его «младшим братом» — **UPaint**, — поставляемым с UT2003 редактором скинов. К сожалению, **DP3D** на порядок сложнее, однако и возможностями он обладает большими. Впрочем, волков бояться — в лес не ходите! Открываем файл **scn38.max**, эту сцену мы сделали в предыдущей части статьи.

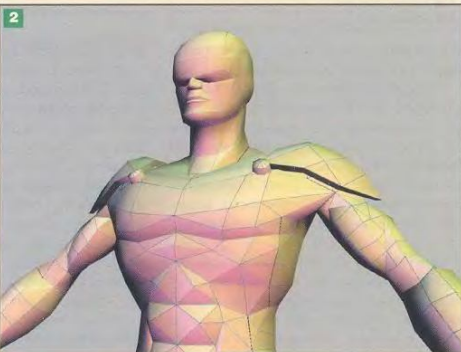
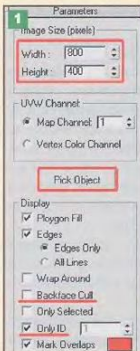
СОЗДАНИЕ ШАБЛОНА ТЕКСТУРЫ

У **DP3D** есть один недостаток: он совершенно игнорирует группы сглаживания, поэтому ребра не видны. Это создает определенную дезориентацию при раскраске. На помощь нам приходит утилита **Texporter**. Она рендерит развертку, окрашивая треугольники в определенные цвета и явно прорисовывая ребра. Это отличный шаблон для изготовления текстуры.

НЕКОТОРЫЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ

При установке **Deep Paint 3D** не забудьте указать инсталлятору установить плагины для **3dsMAX5(6)** и **Photoshop7(8)**. Без них нельзя осуществлять взаимодействие между указанными пакетами.

Когда надо обмениваться данными с **Deep Paint 3D** из «Фотошопа» или «Макса», отключите брандмауэр, особенно это касается **Outpost Firewall**. Дело в том, что он блокирует работу **NetBIOS**, посредством которого плагины передают данные.



1. Интерфейс утилиты Texporter.

2. Подготовленный к текстурированию персонаж.

Интерфейс утилиты очень простой (рис. 1). Сначала вводим размер текстуры 2048x2048 (в четыре раза больше требуемого результата) для рендеринга (поля **Width** и **Height**) и отмечаем галочкой пункт **Only ID**. Напротив него ставим **Material ID** требуемой части сетки. Снимаем галочку с **Backface Cull** и, наконец, кликаем **Pick Object**. Теперь в видовом окне щелкаем на нашем персонаже. **Texporter** рендерит разноцветную развертку, которую сохраняем в файл. Аналогично поступаем с оставшейся частью развертки.

У меня получились два файла **head_unwrap** и **body_unwrap**. Назначаем полученные «текстуры» нашей модели: кликаем на субматериалах двухкомпонентного материала и вместо **Checker** выбираем **Bitmap**, после чего прицепляем полученные изображения. Персонаж теперь должен выглядеть как на рис. 2. Задочно переименуем субматериалы в **SKIN0** и **SKIN1** соответственно (для экспортирования надо, чтобы буквы были непременно большими!!!). Теперь персонаж полностью готов к непосредственному текстурированию.

СОЗДАНИЕ ТЕКСТУРЫ ПО ШАБЛОНУ

Чтобы запустить плагин пакета **DP3D** для раскраски модели «Макса», идем во вкладку **Utilities** и одноименный свиток, кликаем **Configure Button Sets** (рис. 3). В открывшемся окошке перетаскиваем надпись **Right Hemisphere** из левой части окна в правую, список кнопок (рис. 3). Если пустой кнопки нет, ее можно создать, увеличив значение счетчика **Total Buttons** (рис. 3). Теперь в свитке утилит появилась кнопка

Right Hemisphere (рис. 4). С ее помощью запускаем плагин. Самый важный для нас элемент интерфейса — кнопка **Paint Selection** (рис. 5). Щелкаем на нее (модель, разумеется, должна быть выбрана в видовом окне, а сам **DP3D** — запущен), открывается интерфейс **Deep Paint 3D**. Что же нам может быть полезно из этой массы кнопок и настроек?! На рис. 6 я отметил основные инструменты и окошки, которые нужны. Цифрой 1 отмечены кнопки обмена данными с «Максом» и «Фотошопом», цифрой 2 — кнопка перехода в режим 2.5D-раскраски (проекционный режим), 3 — материалы, 4 — инструментальная, 5 — командная панель с открытой вкладкой кистей, 6 — окошко, в котором отображается внешний вид нашей кисточки. Также полезно установить удобные для работы опции освещения, как это показано на рис. 7 и рис. 8.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ DEEP PAINT 3D

Ctrl + «движение мышкой с зажатой левой кнопкой» — изменение размера и прозрачности кисти

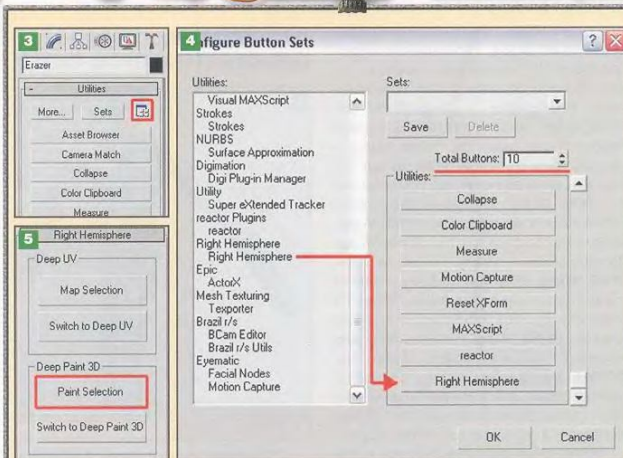
Shift + «движение мышкой с зажатой левой кнопкой» — изменение угла поворота и формы кисти

R + «движение мышкой с зажатой левой кнопкой» — вращение объекта

Ctrl + пробел + «выбор мышкой прямоугольной области» — масштаб выбранной области

Ctrl + Shift + пробел + «движение мышкой с зажатой левой кнопкой» — приблизить или удалить

Пробел + «движение мышкой с зажатой левой кнопкой» — перемещение объекта



3. Кнопка вызова конфигуратора набора команд.

4. Создание кнопки запуска плагина DP3D.

5. Кнопка раскраски выделенного объекта средствами DP3D.

Действуем так: наносим на модель основные цвета, а мелкие детали доводим непосредственно в "Фотошопе". Поэтому не стоит делать идеально все сразу.

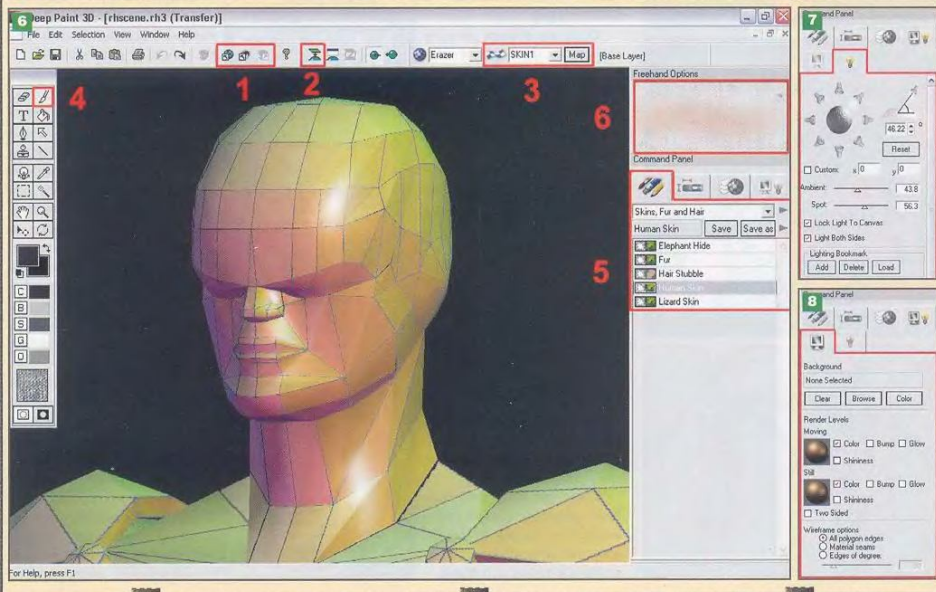
Выбираем кисть **Variations/Airbrush Medium** и набрасываем прямо на модели основные логические элементы текстуры. Рисование в **DP3D** происходит интуитивно и не требует каких-то особых навыков. Если какие-то участки сетки разрисовать трудно (например, область подмышки), двойным кликом на

красном кружке **Color** (рис. 9) открываем канал цвета, на котором очень удобно подправлять недоработки. В этот момент **Deep Paint 3D** превращается в 2D-редактор, и мы можем рисовать, как в "Фотошопе". Однако это не мешает нам "связаться" с "Фотошопом" и разрисовывать текстуру его средствами. Для этого служит кнопка **Export Material to Photoshop**. Для противоположного действия используется кнопка **Fetch the Material from Photoshop**. В "Фотошопе" рисовать нужно на слое **Base**

6. Нужные элементы интерфейса DP3D.

7. Настройки освещения.

8. Настройки отображения материалов.



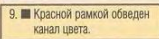
ПРИЕМЫ РАБОТЫ С РАЗВЕРТКОЙ

Существует нехитрый прием, позволяющий в "Фотошопе" раскрывать только определенные треугольники развертки. Активируем слой **SKIN1: WireFrame**, с помощью инструмента **Magic Wand** выделяем внутреннюю часть нужных треугольников, после чего выделения расширим с помощью команды **Select/Modify/Expand** на 1-2 пикселя. Переключаемся на слой **Base Layer: Color** и рисуем. Когда треугольников много, этот прием быстро выполнить трудно, тогда процедуру можно упростить, применяя инструмент **Polygonal Lasso/Lasso**.

Для отрезания ненужных участков текстуры делаем следующее: инструментом **Magic Wand** выделяем неиспользуемую разверткой часть текстуры, сужаем границу командой **Select/Modify/Contract** на 4-5 пикселей, растушевываем на 1 пиксель командой **Select/Feather** и, наконец, заливаем полученную область черным цветом.

Layer: Color (в любом случае, **DP3D** "читает" только этот слой), слой **SKIN1: WireFrame** предназначен лишь для ориентира.

После первичной раскраски головы (этот материал мы назвали **SKIN1**) в **DP3D** у нас должна получиться текстура, похожая на **SKIN1_01.jpg**. Дорисовываем основную раскраску шлема — красные и серые части (см. **SKIN1_02.jpg** и **SKIN1_03.jpg**). Добавляем грязь и ржавчину у швов и заклепок, получаем **SKIN1_04.jpg**. Лицо рисовать с нуля довольно сложно, поэтому я просто экспортировал кусок лица из текстуры **MercMaleHeadA.png** (из папки **Extras!SkinArt!Textures**, что находится на третьем диске с игрой). К тому же я добавил



Рисуем текстуру тела (**SKIN0**). Набрасыва-

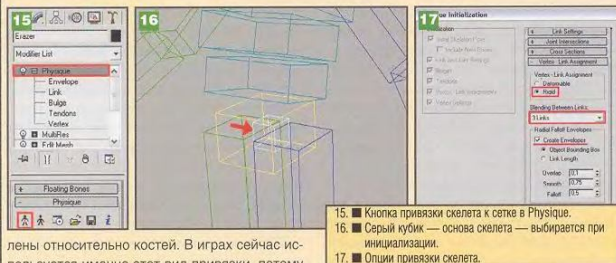
- 10



14. ■ Скелет в 3Ds MAX 5.1

Кликаем **Select by Name** (в главной панели) и в списке выбираем **Bip01** или щелкаем небольшим серым кубиком внутри живота (**pic. 16**). В открывшемся окошке **Physique Initialization** (**pic. 17**) ставим "птичку" в пункте **Create Envelopes**, вместо **Deformable Envelopes**, вместо **Rigid** и устанавливаем значение поля **Blending Between Links** равным **3 Links** и кликаем **Initialize**. Опция **Create Envelopes** отвечает за автоматическую генерацию обтягивающих контейнеров, ответственных за привязку вершин сетки к костям. Тип привязки **Rigid** означает, что вершины жестко закреп-





15. Кнопка привязки скелета к сетке в Physique.
16. Серый кубик — основа скелета — выбирается при инициализации.
17. Опции привязки скелета.

лены относительно костей. В играх сейчас используется именно этот вид привязки, потому что он легко реализуется программно. При жесткой привязке каждая вершина может находиться под воздействием не более трех костей (опция **Blending Between 3 Links**). Вспомните школьный курс физики: тело, находящееся под воздействием нескольких сил, перемещается туда, куда ему указывает среднее арифметическое векторов этих сил. С привязкой вершин картина похожая. Каждую вершину удобно представлять частицей, находящейся под действием сил, возникающих при движении костей. Куда двигаются кости, туда и вершина. В "Максе" можно отрегулировать степень воздействия отдельных костей на отдельные вершины вручную.

Теперь внутри нашей модели видны оранжевые линии со звездочками на сочленениях — это и есть собственно кости (с точки зрения модификатора **Physique** кости скелета и эти линии — не одно и то же). Поскольку мы оставили опцию **Create Envelopes** включенной, то осталось лишь откорректировать действие костей на вершины. Чтобы выявить дефекты привязки, существует очень простой, но полезный способ — создать тестовую анимацию. Во время этой анимации все дефекты не заставят себя ждать и проявятся наглядно. На рис. 18 отмечено, что нужно сделать для создания тестовой анимации.

— Выделяем какую-нибудь часть скелета, например голову (1).

— Во вкладке **Motion** находим свиток

Biped и отжимаем кнопку **Figure Mode** (2).

— В появившемся ниже свитке **Key Info** кликаем на кнопку **Set Key** (3).

— На нулевой позиции появляется ключ анимации (4).

— Идем в **Time Configuration** (5). В группе **Animation** находим поле **Frame Count** и вводим туда, например, 100.

— Кликаем кнопку **Auto Key** (6).

— Перетаскиваем ползунок в конец анимации (в моем случае — на позицию 99).
— С помощью перемещений и вращений настраиваем положение рук, ног и остальных частей так, чтобы были видны все возможные дефекты.

— Отключаем **Auto Key** (6).

Если привязка какой-то вершины/вершин вышла криво, блокируем вершину/вершины и вводим веса вручную. Переходим на уровень редактирования вершин (**Vertex**) (рис. 19). Три крестика играют двойную роль. Во-первых, если активен режим выбора вершин (**Select**), они определяют, какой тип вершин можно выбирать: красный крест — **Deformable** (мы их не используем), зеленый — **Rigid**, синий — не задействованные вершины (на самом деле, они привязаны к кости **Bip01**). Во-вторых, если активен режим привязки (**Assign To Link**), определяют, какой тип будут иметь привязываемые вершины. Кнопки **Lock/Unlock Weights** предназначены для блокировки вершин. При этом параметры привязки заблоки-

ФАКТОРЫ, ВЛИЯЮЩИЕ НА РЕАЛИСТИЧНОСТЬ ТЕКСТУРЫ

— Ни один объект реального мира не имеет идеальной поверхности: даже на совершенно новых предметах есть царапины, неравномерности окраски. В процессе хранения все, так или иначе, покрывается пылью.

При эксплуатации всегда возникают загрязнения, трещины и глубокие впадины. В нашем случае грубые впадины не должны быть чистенькой и блестящей. При попадании пыли даже в самую крепкую броню неизменно останутся вмятины.

— Погодные условия не всегда соответствуют схеме "солнце, воздух и вода". Иногда добавляются: песок, грязь, радиоактивные отходы, концентрированная кислота, кумулятивные и разрывные снаряды — одним словом, все пагубно сказывающееся на состоянии поверхности. Последние вызывают глубокие вмятины и сколы.

— Вода, грязь и прочие жидкие субстанции имеют обыкновение скапливаться в различных трещинах, углублениях и просто неровностях поверхности, тем самым вызывая загрязнение и коррозию.

раванных вершин мы изменяем только путем непосредственного ввода значений весов.

При ригтинге есть несколько важных моментов:

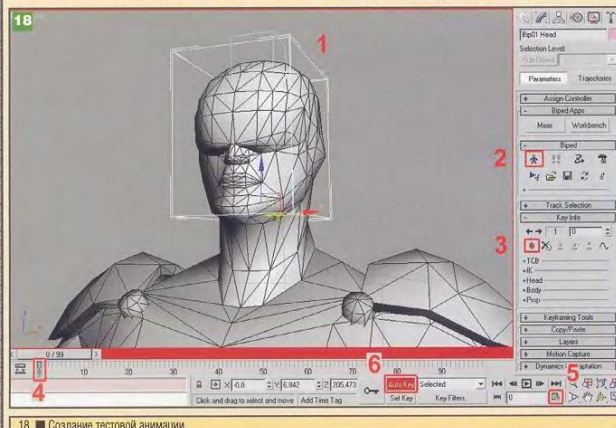
— Звездочки-сочленения генерируются посередине отрезка пересечения костей (внутри суставов для 5.1). Если мы расположили будущее сочленение неправильно, увы, никакая настройка вершин не поможет — анимация будет плохая. Выход есть: включаем у скелета режим **Figure** и перемещаем кости на новые позиции. В модификаторе **Physique** модели кликаем **Reinitialize** (рядом с **Attach to Node**) и указываем **Initial Skeleton Pose**, **Vertex Settings**, **Vertex** — **Link Assignments** и **Include New Bones** (рис. 20). Настройте вершины модифицированных костей снова.

— Важно правильно настроить вершины левого запястья, потому что ладонь поворачивается относительно своей оси на 90 градусов.

— Настройка области таза может занять половину времени ригтинга.
— Анимации надо делать разнообразными и тестировать поведение сеточного кар-

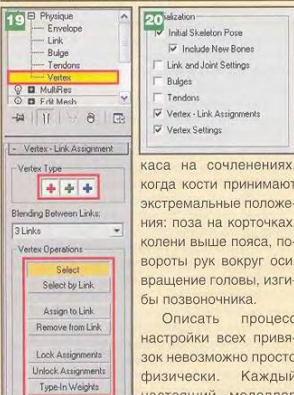
УПРОЩЕНИЕ ПРОЦЕССА ПРИВЯЗКИ ВЕРШИН

Есть маленькая хитрость, позволяющая синхронизировать вершины. Когда мы редактировали веса вершин вручную, не надо их разблокировать. Когда все будет готово, настройки заблокированных вершин повторяем для симметричных вершин. Однако это весьма трудоемко. Нам на помощь приходит написанный Жуаном Мартинесом (модделлером компании **Terminal Reality**) маленький, но полезный скрипт **MirrorWeights**, который позволяет "отразить" веса вершин одной половины тела симметрично на другую. Он предельно прост в использовании: когда вершины половины тела настроены, выбираем их на уровне вершин (**Select**) и выполняем команду **MAXScript/Run Script**. В открывшемся окне находим файл **3dsmax/scripts/Martinez_Macro_MirrorWeights.mcr** и жмем **Mirror Selected**. Через несколько секунд симметричные вершины будут полностью настроены!



18. Создание тестовой анимации.

19. Инструменты редактирования привязки вершин вручную.
20. Опции реинициализации вершин.



каса на сочленениях, когда кости принимают экстремальные положения: поза на корточках, колени выше пояса, повороты рук вокруг оси, вращение головы, изгибы позвоночника.

Описать процесс настройки всех привязок невозможно просто физически. Каждый настоящий моделлер должен пройти через процесс риггинга сам, в чем может помочь текстовый блок "Упрощение процесса привязки вершин". Получившуюся у меня сцену можно посмотреть в файле **scn42.max**.

ЭКСПОРТИРОВАНИЕ МОДЕЛИ В UT2003

Мы подошли к самому приятному и занимательному этапу. Уже в ближайшие пятнадцать минут можно будет опробовать модель в игре! Идем во вкладку **Tools** и кликаем кнопку **More**, в открывшемся списке выбираем строку **ActorX** (так называется экспортер в **UT2003**). В свитке **ActorX-Setup** отключаем опцию **bake smoothing groups**, в **output folder** и **mesh file name** указываем, куда экспортировать мо-

дель, и название модели — **Erazer** (рис. 21). Жмем **Save mesh/repouse**. В процессе экспортирования плагин должен выдать одно-единственное сообщение "Skin file **Erazer.PSK** written." Это означает, что все прошло успешно. Может случиться, что появится сообщение типа "Vertex with weight 0.000000 found. Fixing...". Это есть плохо, потому что какая-то вершина оказалась привязанной криво или не привязанной вовсе. Проверяем все еще раз.

Допустим, экспортирование прошло успешно. Запускаем **UnrealEd3** (файл **UT2003\System\UnrealEd.exe**). На переднем плане появляется окно с кучей вкладок. Разворачиваем его (обязательно) во весь экран и переходим во вкладку **Textures**. В "Фотошопе" уменьшаем размер заранее созданных текстур **head_unwrap.png** и **body_unwrap.png** до 1024x1024. Уменьшаем яркость текстуры головы на 30 пунктов (**Adjustments/Brightness/Contrast**), а текстуры туловища так, чтобы яркости кожи рук и головы были визуально одинаковы. Обе картинки сохраняем в формате **bmp** или **tga** с глубиной цвета 24. Кроме текстур, понадобятся еще одна картинка размером 256x512 — будущий портрет игрока в менюшке игры. Такую картинку можно сделать в "Максе", отрендерив готовую модель в каком-нибудь победоносном ракурсе. В итоге — у нас должны оказаться 3 картинки.

В **UEd** идем в меню **File/Import**, в открывшемся окне выбираем наши текстуры и кликаем **OK**. Появляется окошко импортера текстур для первой текстуры. В поле **Package** указываем **ErazerTex** — название нового архива с текстурами. Поле **Group** надо оставить пустым. Редактор в поле **Name** автоматически подставляет имя файла текстуры, но его можно изменить. Картинку для менюшки назовем **VIEW**, текстуру головы — **HEAD**, а тела — **BODY**. Сохраняем архив с текстурами под именем, предложенным редактором.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ПО РИСОВАНИЮ ТЕКСТУР

— Никогда сильно не затеняйте большие участки, модель будет выглядеть неестественно темной. За освещение таких частей (например, руки и ноги) отвечает сам движок. Но движок не сможет затенить, к примеру, заклепки на шлеме.

— Рисуйте не только внутри треугольников развертки, но и даже за их пределами. Так вы избежите неприятностей со швами. Смело используйте растушевку и инструмент сглаживания **Smudge** для работы на границе развертки.

— Учтите, что, сохраняя экспортированный из **Deep Paint 3D** файл с текстурой, вы не сможете его получить из "Фотошопа" назад. Может, это просто глюк плагина; тем не менее такая ситуация имеет место, что же делать, если файл сохранить надо? Сохраняйте **psd**-файл, повторно экспортируйте текстуру из **DP3D** (при этом **Deep Paint 3D** поведет, что соединение с "Фотошопом" уже установлено; на деле же соединение рвется, но **Deep Paint 3D** об этом не знает), а затем из сохраненного файла копируйте слой **Base Layer: Color** в только что экспортированный документ. Склеивайте новый и старый слои (новый должен быть в стеке слоев выше старого) и, не сохраняя данный документ, из **Deep Paint 3D** выполняйте ко-

манду **Fetch the Material from Photoshop**.

— Не бойтесь создавать и использовать другие слои, только не забывайте склеивать их при экспортировании.

— Сохраняйте проект **Deep Paint 3D** в файл **dp3**. Так вам не придется запускать "Макс" вообще, программа раскраски сохранит данные модели в свой собственный формат. Вы сэкономите уйму времени и оперативной памяти.

— В **Deep Paint 3D** используйте проекционный режим рисования, когда нужно заделывать шов между кусками развертки.

— Для рисования грязи и ржавчины я использую только одну фотоплюсовскую кисточку из набора **Special Effect Brushes**.

— Детали (царапины, грязь и т.п.) рисуйте в последнюю очередь. Сначала четко проработайте тени и блики основных форм.

Переключаемся на вкладку **Animations**. Кликаем **File/Mesh Import** и выбираем сгенерированный **ActorX**ом файл **Erazer.PSK**. Открывается (еще одно!) окошко импортера модели. В поле **Package** указываем **ErazerAnim**. Редактор оповестит о появлении нового объекта **[eraser]**. Не пугайтесь вида модели, на ней еще нет текстур! Но это поправимо. Справа находится вкл. вкладка. Выбираем вкладку **Mesh**, разворачиваем свиток **Skin**, затем **Material**. Видим две строки **[0]** и **[1]** — именно сюда прицепляются текстуры (рис. 22).

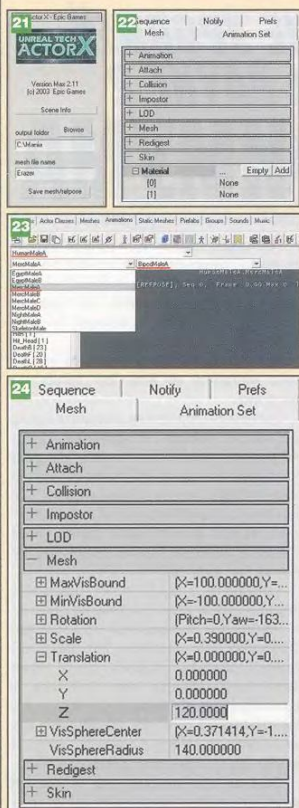
Процесс привязки текстур к модели довольно оригинальный, но совсем не сложный. Снова переходим во вкладку **Textures** и кликаем один раз на текстуре **BODY** (вокруг текстуры должна появиться серо-зеленая рамка), возвращаемся в **Animations** к строке **[0]**. Кликаем на стоящем напротив **None** и в появившейся менюшке выбираем **Use**. Аналогично поступаем с текстурой головы. Теперь персонаж выглядит нормально.

Следующий этап — сопоставить модели встроенный в игру стандартный скелет **MercMaleA**. Открываем файл **Animations\HumanMaleA.ukx**. Прямо под панелью инструментов вверху есть три комбинированных списка (рис. 23). В верхнем отображаются загруженные архивы с моделями, в нижнем левом — конкретные модели, а в нижнем правом — связанные с моделями скелеты. В нижнем левом списке выбираем строку **MercMaleA**. Отобразится соответствующая модель игрока. Выполняем команду **Mesh/Copy Mesh Properties**, затем **Animation/Rename animation set**. В открывшемся окошке в поле **Package** указываем **ErazerAnim**, в поле **Name** — **eraser**. В верхнем комбо-списке выбираем **ErazerAnim**. Заметьте, в правом списке появился скелет **eraser**, осталось соединить скелет и модель. Для этого кликаем на скелете **eraser** (в огромном списке **Sequences** слева должны появиться разные анимации) и выполняем команду **Edit/Linkup anim and mesh**. Наконец, масштабируем и ориентируем скелет и модель так же, как и **MercMaleA**. Достаточно кликнуть **Mesh/Paste mesh properties**. В моем случае потребовалось увеличить значение **Mesh — Translation — Z** с 116 до 120 (рис. 24), т.к. у меня персонаж двигался "по воздуху". Сохраняем анимацию в файл **ukx**.

Осталось совсем чуть-чуть — научить **UT2003** "видеть" новую модель. Во-первых, создаем обычный текстовый файл **UT2003\System\Erazer.upl**. В этой же папке находим текстовый файл **XPlayers.int** и с помощью "Блокнота" в конце файла добавляем следующую строку:

Erazer's Name: PLAYER_NAME;Age: PLAYER_AGE;Race: PLAYER_RACE IData: IPLAYER_BIO!"

• **PLAYER NAME** — имя персонажа (у меня **Erazer**), **PLAYER AGE** — возраст (например, 27), **PLAYER RACE** — раса персонажа (можно пофантазировать), **PLAYER BIO** — биография персонажа или какая-нибудь информация, связанная с ним. Вертикальная черта играет роль перехода на новую строку. У меня вся строка выглядит так:



21. Часть интерфейса экспортера ActorX.
22. Параметры модели, задающие текстуры.
23. Выбор нужного стандартного скелета.
24. Корректировка положения модели.

Erazer="Name: Erazer/Age: 27/Race: IGROMANUS NATURALIS/IData:IGROMANIA RULEZ!!!!!!"

После закрывающих кавычек в этой же строке не должно стоять ни одного пробела! Открываем файл **Erazer.upl** и пишем туда еще одну (повторяю, только одну, без переносов!) строку в раздел **[Public]:**

**Player=(DefaultName="Erazer",Mesh=Er
azerAnim.erazer.species=xGame.SPECIES.
Merc.BodySkin=ErazerTex.BODY,FaceSkin
=ErazerTex.HEAD,Portrait=Erazer.VIEW,
Text=XPlayers.Erazer,Sex=Male,Menu="SP"
,Ragdoll=Male)**

Поясню параметры:

- **DefaultName** — имя персонажа;
- **Mesh** — модель игрока (аналог нижнего левого комбо-списка в редакторе);
- **species** — используется для мутатора Species;
- **BodySkin** и **FaceSkin** — текстуры тела и головы;
- **Portrait** — картинка для игрового меню;
- **Text** — это та самая информация, которую мы записали в **XPlayers.int**;
- **Sex** — он и в Африке — пол, а не то, что вы подумали;
- **Menu** — значение SP означает, что модель доступна в Single Player;
- **Ragdoll** — по какому из трех способов (Male/Female/Bot) подстреленная тушка персонажа будет падать и взаимодействовать при этом с архитектурой уровня.

Сохраняем оба файла — и вперед! Запускаем игру, режим **Instant Action**, выбираем карту с опцией **Use Custom Bots**, в список добавляем нашу модель и... **Spectate**, а не **Play**. Биндуем на какую-нибудь клавишу команду **playersonly** (заморозить выполнение всех игровых скриптов) и невнимательнейшим следим за анимацией нашей модели. При обнаружении недоработок исправляем оные в "Максе" и повторяем процесс экспорта/импорта модели!

СОЗДАНИЕ ДИСТРИБУТИВА

Мы сделали первую игровую модель для **Unreal Tournament 2003**. Но для того, чтобы выложить свое творение в интернет, надо создать дистрибутив. Для этого существует множество способов. Самый простой — использовать возможности всемирно распространенного архиватора **WinRAR v3.xx** и командного интерпретатора **DOS**.

Давайте разберемся в структуре мода. Есть три файла: **UT2003\System\Erazer.upl**, **UT2003\Textures\ErazerTex.utx** и **UT2003\Animations\ErazerAnim.ukx**. Также имеется дополнительная строка в файле **UT2003\System\XPlayers.int**. Размещение файлов можно организовать просто распаковкой, а

как быть с дополнительной строкой в **XPlayers.int**? Тут нам поможет **DOS**. Создаем текстовый файл **install_ErazerPM.bat** и пишем такие команды:

```
@echo off
echo.>> system\players.int
echo Erazer="Name: Erazer/Age: 27/Race:
IGROMANUS NATURALIS/IData:IGROMANIA
RULEZ!!!!!!">> system\players.int

Этот системный скрипт отступает от последней записи в файле одну строку и дописывает требуемое. Последовательность инсталляции ясна. А удалить данные о модели должен файл uninstall_ErazerPM.bat. Сделаем так, чтобы такой файл создавался автоматически после инсталляции. Для этого в файл install_ErazerPM.bat добавляем "генератор деинсталлятора":

echo del System\Erazer.upl >> un-
install_ErazerPM.bat
echo del Animations\ErazerAnim.ukx >>
uninstall_ErazerPM.bat
echo del Textures\ErazerTex.utx >> un-
install_ErazerPM.bat
echo del %*0 >> uninstall_ErazerPM.bat
del %0
```

Первые четыре строки создают командный файл деинсталляции, который удаляет файлы модели и себя. Пятая строка — команда инсталлятору удалить себя. Все записываем **RAR**ом в **sfx**-архив и распаковку пишем такой комментарий:

title=Установка игровой модели Erazer для UT2003

text=Укажите путь к игре (например,

C:\Games\UT2003)

path=C:\Games\UT2003

setup=install_ErazerPM.bat

Указываем путь, архив распаковывается по указанному пути, и автоматически запускается инсталлятор. Он дописывает строку в **XPlayers.int**, генерирует деинсталлятор в игровой папке и удаляет себя.

■ ■ ■

Вы научились многому! Теперь вы можете создать свою уникальную модель не только для **UT2003**, но и для свежеспеченного **UT2004**! Вы прошли настоящий курс "молодого моделлера" и в состоянии без проблем понастоящему удивить ваших знакомых и друзей, показав им свое творение. Но тема моделинга для **UT** не закрывается, на страницах журнала мы осветим еще немало интересных технических сторон "нереального" движка. ■

О СОВМЕСТИМОСТИ С UT2004

Детальный анатомический анализ **UT2004** показал, что последний ничем не отличается в плане процесса создания моделей от **UT2003**. Это подтвердилось на практике: изначально изготовленный для **UT2003** дистрибутив модели без проблем поставился на **UT2004**, и модель была беспрепятственно принята игрой (см. скриншоты ниже). Изменения в редактор **UnrealEd** были внесены настолько косметические, что их вообще можно не заметить. Поэтому, заменяя в материале "2003" на "2004", получаем руководство по созданию модели для **UT2004**. Кстати, для экспортирования из "Макса" в редактор нового "Торнамента" подходит плагин **ActorX v2.12**.



МАКСИМУМ

ЧАСТЬ IV

ВЛАДИМИР БОЛВИН АКА BALLWIN

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ
ДЛЯ MAX PAYNE 2
ОТ МАКСИМУМА

Пока некоторые специальные корреспонденты оттягивались на КРИ и под видом служебной необходимости исполняли заветные мечты детства, фотографирывая со знаменитостями, — силы международной коалиции опять бомбили Ирак... Хотя до этого момента обстановка в Персидском заливе не вызывала у нас столь бурных эмоций, но ведь обидно, поскольку мы, в отличие от некоторых специальных корреспондентов, продолжали скромно раскручивать гайки редактора **MaxEd**. И надо сказать — не безуспешно! В двух первых частях статьи вы, под нашим чутким руководством, научились возводить волтеры самых причудливых форм для утомленного жизнью мужчины со странной фамилией **Payne**. Третью часть мы посвятили обустройству этих закрытых пространств: оклеили стены готовыми текстурами, повесили лампочки для улучшения видимости, средствами редактора построили и приспособили на голые стены пожарные ящики (на всякий пожарный случай). В общем, для тех, кто читал, время даром не пропало. Но сегодня будет нечто особенное!

Во-первых, позвольте поздравить себя от своего имени и весь наш скромный коллектив **"Игрострой"**, от имени того же меня, со славной победой — нам удалось скрестить двух титанов, **3D Max** и **MaxEd**! Причем мы сделали это одними из первых, включая страны развитой демагогии. Не будь срок изготовления журнала столь долгим... Впрочем, множество Томов и Джонов не читают **"Игроманию"** (только рассматривают картинки), поэтому они вам не конкуренты. Вы получите намного больше свободы, чем освобожденные жители Ирака, поскольку, прочитав этот материал, сможете внедрить в игру любой предмет, вне зависимости от его внутренней природы. Хотите — делайте ежиков, хотите — вставляйте пыжиков.

Во-вторых, вы научитесь задавать предметам, внедренным в игру из **3D Max**, определенное назначение! Ваши ежики смогут перемещаться в пространстве, после прямого попадания стопы гражданина **Max Payne**, в строго заданном направлении. Мы, скромные труженики тыла, общаемся вам это...

В-последних, нам надлежит сидеть в глубоком заднем тылу. Мы тоже хотим на передний фронт, в окопы, брать интервью у знаменитостей, и скоро вы об этом еще услышите. Причем, поскольку наши ребята слегка одичали на пустынных уровнях **Max Payne 2**, никаких муси-пуси у нас не будет. Мы знаем, как делать сенсации. Коллегам надо было на встре-

чу с Ромеро и Холлом прийти с плакатами **"Янки гоу хом!"** и спрашивать их по самым животрепещущим темам, например, об общей обстановке в Ираке. Тогда бы репортаж с КРИ начался забойной передовицей: **"Наших специальных корреспондентов выкинули из гостиницы "Космос"!**". Нескучно, и был повод от души порадоваться за коллег!

3D MAX И MAXED —
СКРЕЩЕНИЕ ТИТАНОВ

Те, кто с **3D Max** дружбу никогда не водил (но, может быть, собирается в ближайшем будущем), не пугайтесь. Построим изложение таким образом, что, даже впервые открыв **3D Max**, вы сможете повторить описанное (однако, как и на экзамене, учебник под рукой никогда не будет лишним). Тем же, кто знает программу достаточно хорошо, все равно не стоит пропускать построение простых объектов для **Max Payne 2**. Эти базовые знания позволят в дальнейшем получить желаемую свободу действий.

Признаюсь, довольно долго пришлось познакомиться, прежде чем первый модельный "блин" попал из **3D Max** на горячий уровень **Max Payne 2**. Итак, если вы еще не установили плагин для **3D Max** (из состава **Max Payne 2 Tools**), начните с этого. Надо скопировать содержимое папки...**3dsmax5_plugins\3dsmax5** (которую вы обнаружите в каталоге с установленными инструментами **Max Payne 2 Tools**) в директорию, где находится **3D Max**. Разработчики гарантируют работу всех функций плагина в **3dsmax5.1 Service Pack 1**. Тем не менее с 5-й версией тоже можно работать. Во всяком случае, те задачи, которые мы будем решать в этой статье, — ей по плечу. Тем, у кого более ранние версии программы (3, 4, 4.2), придется только завидовать остальным. Плагин установится, но работать не будет.

Обращаю ваше внимание: с 6-й версией **3D Max** (как ни странно) утилиты не работают!



Поскольку трудности, наиболее вероятно, могут появиться у обладателей 5-й версии (наиболее распространенной), я буду рассказывать о работе с ней. Тем более что никаких принципиальных отличий (по сравнению с 5.1) не наблюдается.

После того как все скопировано, необходимо настроить **3D Max**. Вся хитрость в настройке.

Запускаете программу. Наводите курсор на главную панель инструментов. Постарайтесь попасть курсором между кнопками (например, наведите на линию-сепаратор, разделяющую разные группы кнопок). Когда его вид станет похожим на ладонь, нажмите правую кнопку мыши (далее **ПКМ**). Появится меню настройки панели инструментов (см. рис. 1).

Выбираете в меню пункт **Customize**. Этим действием будет вызвано на экран окно настройки интерфейса пользователя (**Customize User Interface**). Того же самого можно добиться, выбрав пункт меню **Customize/Customize User Interface**. В дальнейшем, для экономии места, никаких альтернативных способов сделать одно и то же я приводить не буду. Только тот, который, на мой взгляд, наиболее удобен.

Создаем для инструментов от **Remedy** новую панель инструментов. Нажмите кнопку **New** в правой верхней части диалогового окна настройки интерфейса. Вам предложат ввести название новой панели. Пусть будет, по имени создателей, **Remedy Tools**. Введите название в поле **Name** окна **New Toolbar** и подтвердите свое решение кнопкой **OK** (см. рис. 2).

Новая плавающая панель инструментов будет немедленно создана. Она появится на экране. В заголовке стоит заданное вами имя. Однако она совершенно пуста. Займемся наполнением.

Вернитесь в окно **Customize User Interface** и убедитесь, что в поле **Group** стоит **Main UI**, в поле **Category** значится **All**



1. Меню настройки панели инструментов.
2. Введем имя новой панели инструментов.
3. Новые кнопки перетаскиваем из списка Action.



4. Новая панель с новыми кнопками готова.
5. Сравните этот рисунок с рис. 1.
6. Установка системных единиц в сантиметры.

Commands. Прокрутите список **Action**. После установки плагина в нем появились новые строки. Но поскольку вы вряд ли знаете, какие строки были в этом окне до этого, отличить инструменты **Remedy** можно по пиктограммам слева от строк с названиями. Они выполнены в стиле Max Payne. За редким исключением, почти все представляют собой черно-белые сокращения названий функций. Нам потребуются две из них.

Найдите в списке **Action** команду **Export.asi** (пиктограмма — **EXP ASI**). По какой такой причине разработчики засунули конвертер формата в панель инструментов, один Max Payne знает. Теперь мы вытащим оттуда эту команду и поставим на нашу новую панель в виде кнопки. Для этого нажимаем левую кнопку мыши (далее **ЛКМ**) на названии команды в списке **Action** и, не отпуская ее, перетаскиваем команду на вашу новую панель (см. рис. 3).

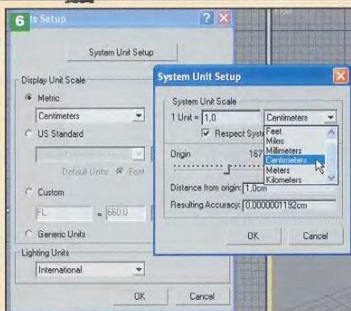
Как только курсор с рамкой окажется в поле новой панели, отпускаете **ЛКМ**. На панели немедленно будет создана новая кнопка **EXP ASI**.

Для второй кнопки в списке **Action** отыскиваете команду **MaxEd Trimesh Parameters** (пиктограмма — **TRI SOUP**). Как и в первом случае, перетаскиваете команду на новую панель **Remedy Tools**. Там появится новая кнопка с названием **TRI SOUP** (см. рис. 4).

При желании можно будет сразу установить в новую панель все новые команды из плагина для работы с Max Payne 2. Но для текущих задач нам достаточно только этих двух.

Закройте окно **Customize User Interface** кнопкой с крестиком в верхнем правом углу. Ни в коем случае не нажимайте кнопку **Reset!** Иначе все ваши изменения будут сброшены, и панель придется делать заново.

Для удобства перетаскиваем новую панель инструментов в место, где она не будет мешать. Панелька имеет "магнитные" свойства, и как только вы переместите ее (при нажатой **ЛКМ**) к какой-нибудь стенке, отпустите кнопку мыши, она немедленно к ней "прилипнет". Если же у вас небольшая диагональ монитора и каждый сантиметр рабочего пространства экрана на счету, то просто закройте панель. Вы можете вызвать ее в любой момент. Нужно всего лишь щелкнуть **ПКМ** на главной панели инструментов. В меню настройки интерфейса теперь появилась строка



с названием новой панели (см. рис. 5).

Поставьте галочку напротив названия новой панели **Remedy Tools** (если вы назвали ее, как я), и панель появится. Снимите галочку, и панель исчезнет с экрана.

Вторым абсолютно необходимым для создания моделей к Max Payne 2 действием будет настройка системных единиц измерения 3D Max. Плагин умеет обчитывать геометрию моделей только в сантиметрах! Это необходимо для правильного определения расстояний и размеров.

Открываете пункт меню **Customize/Units Setup**. В группе **Display Unit Scale** отметьте пункт **Metric** (метрическая система) и в списке ниже этого пункта выберите **Centimeters** (сантиметры). В этом же окне нажимаете кнопку **System Unit Setup**. В группе **System Unit Scale** (из появившегося окна **System Unit Setup**) установите размер одной системной единицы равным одному сантиметру (см. рис. 6).

Закройте оба окна кнопками **OK**.

Мы закончили предварительные работы по настройке интерфейса. Теперь модели из 3D Max и редактор **MaxEd** будут дружить.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ КОРОБКА

Как и было обещано, весь процесс покажем на простейшей модели, которую может сделать даже инвалид по зрению, потерявший очки. Это будет самая популярная модель авторов учебников по моделированию в 3D Max — картонная коробка, она же **Box**, король примитивов (в смысле — простых объектов). Все моделиры когда-то начинали с нее... И не стоит ухмыляться. Несмотря на простоту, на ней можно будет показать все основные моменты производства моделей для Max Payne 2.

Сами "модель" создается легким движением руки. Нажимаете кнопку **Geometry** командной панели **Create** (находится у правой стенки, под главной панелью инструментов). В списке типов создаваемых объектов по умолчанию стоит **Standard Primitives**. Это то, что нужно. Ниже, на плавающей панели в группе **Object Type**, нажимаете кнопку **Box**. Курсор станет похож на перекрестие прицела. В проекции **Top** (вид сверху) "прицельтесь" и, не отпуская нажатой **ЛКМ**, двигайте мышью. За курсором следует увеличивающаяся рамка. Это основание будущей **Box**-ко-

робки. Кстати, если вы "русифицировали" интерфейс своего 3D Max, то вместо названия **Box** на кнопку, скорее всего, будет значиться **Коробка**. Вообще-то этот примитив (во множественном числе) используется как строительный кирпичик для самых сложных моделей. По какой причине разработчики 3D Max так его обзвали — неизвестно. Тем более неизвестно, по какой причине "русификаторы" использовали прямой перевод слова **Box**. Но в отличие от них, у нас все по-честному. Мы действительно делаем картонную коробку (поэтому далее **Box** будет обозначать только название кнопки).

Как только основание коробки будет достаточного, на ваш взгляд, размера, отпустите **ЛКМ**. Не нажимая кнопку, двигайте мышью вверх (или вниз) по оси **Z**. Коробка будет расти вверх (или вниз). В окне **Front** (вид спереди) контролируйте ее рост. Как только нужная высота будет достигнута — нажимайте **ЛКМ**. Честно говоря, совершенно неважно, каких размеров коробку вы построили. Все равно ее величину надо отрегулировать для соответствия предметам в Max Payne 2. Переведите взгляд на плавающую панель. Там открыта группа параметров вашей коробки (**Parameters**). В первые три поля **Length** (длина), **Width** (ширина), **Height** (высота) введите значение 160. Обратите внимание, что размеры в этих полях даются в сантиметрах (если вы правильно установили единицы измерения). Такие объемы не позволят затеряться вашей коробке при установке на уровень.

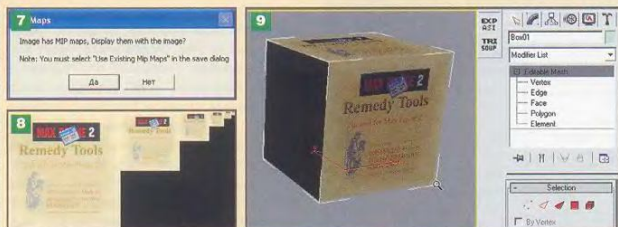
Теперь нажимите кнопку **Select Object** на главной панели инструментов. Щелкните **ЛКМ** на коробке (вы ее выделили). Нажимаете **ПКМ**. Из всплывшего меню выберите пункт **Convert To/ Convert to Editable Mesh**. Ваша коробка будет преобразована в редактируемую сетку. Геометрия "модели" готова. Сохраните полученное.

Модель надо приодеть в подходящую текстуру. Для этого на время покинем 3D Max.

ЕЩЕ РАЗ ПРО ТЕКСТУРЫ

Изготовление текстур подробно описывалось во второй статье цикла по редактированию Max Payne 2. Напоминаю основные моменты. Нельзя брать текстуры из игровых уровней. После экспорта уровня из редактора они становятся недоступными. Для рисования текстур используется **Adobe Photoshop**. Текстуры желательно делать в формате **dds**. Чтобы Adobe Photoshop правильно воспринимал ваше желание работать с **dds**, надо установить для него специальный плагин. Этот плагин неоднократно выкладывался на нашем компактe. Также его можно скачать с сайта разработчиков фирмы **NVIDIA** (<http://developer.nvidia.com>).

Если рисование в школе не было вашим любимым предметом, проблему можно решить по-другому. Надо найти готовые картинки и перевести их в формат **dds**. Для текстур можно использовать и готовые **dds**-файлы. Например, на диске **The Elder**



7. В данном случае надо сказать реальный Нет! 8. Готовая dds-текстура, вместе с MIP-картой. 9. Бывший Box стал похож на картонную коробку.

Scrolls III: Tribunal (от фирмы 1C) в папке ...Data Files\Textures лежит огромное количество отличных текстур, практически готовых к употреблению. Будет только одно замечание. При использовании в своих урехнах рисунков, взятых где-либо, их надо предварительно обработать. **Даже если они уже будут представлены в формате dds!** Обработка заключается в следующем. Устанавливаете плагин для распознавания формата dds программой Adobe Photoshop. Открываете в ней нужный рисунок. Вас спросят — загружать ли MIP-карты? Отвечайте **"Нет"**. Это очень важный момент (см. **рис. 7**).

Картинка загрузится в программу. На экране будет показан только сам рисунок. Теперь сохраняйте текстуру в формате **dds** (выбрать пункт меню **File/Save as a Copy**, формат сохранения **dds**). Не меняя никаких установок в окне опций сохранения **dds**-файла, нажимайте **Save**. При указании пути сохранения укажите на исходный файл (который вы открывали в **Photoshop**). На вопрос программы, переписать ли существующий файл, отвечайте утвердительно. Все, обработка закончена. Она позволит избежать проблем с запуском уровня в **Max Payne 2**.

Только не забывайте, что использование неизменных текстур из источников, которые никак не относятся к **Max Payne**, может обернуться обвинением в нарушении авторских прав... Лучше все-таки самим похудожиничать, или попросить кого. Во всяком случае, для коробки, о которой пока идет речь, многого не нужно. Должно получиться что-нибудь вроде этого (см. **рис. 8**).

ЭКСПОРТ НАДО ПОДГОТОВИТЬ

Наложение текстур на модели в **3D Max** неоднократно описывалось в журнале за последнее время. Не буду на этом долго останавливаться, только кратко напомним основные моменты.

Для наложения текстур используются особые координаты **UVW**. Для простоты можете считать их аналогами обычных координат **XYZ**. Чтобы применить текстуру на модель, каждая ее сторона должна иметь проекцию координат **UVW**. Для этого используются модификаторы **UVW Map** или **Unwrap UVW**. Разница в том, что первый создает проекцию сразу всей модели на поверхность заданной фигуры (например, плоскость, цилиндр или шар). Второй же позволяет накладывать

текстуру на каждый полигон по отдельности. **UVW Map** используется чаще всего для объектов с простой формой. Для нашей коробки воспользуемся именно им, выбрав в качестве поверхности **Box**. В нашем случае это подходит идеально. Как только координаты **UVW** будут сгенерированы для стенок коробки, сверните стек модификаторов. Т.е. щелкните ПКМ на названии **UVW Mapping** (так выглядит **UVW Map** в окне примененных к модели модификаторов) и выберите во всплывающем меню команду **Collapse To**. Появится предупреждение, что отменить это действие будет невозможно. Жмите кнопку **Yes**, теряя уже нечего. В результате примененный модификатор из списка исчезает. Все выглядит так, как было до его применения. Однако координаты **UVW** остались включенными в объект. Теперь создавайте материал на основе вашего рисунка (как уже неоднократно описывалось в статьях по моделированию в **3D Max**). Примените полученный материал к коробке и наблюдайте результат в окне **Perspective** (см. **рис. 9**).

Коробка готова. Осталось применить к модели средства из созданной нами панели **Remedy Tools**. Сохраните, пока еще не поздно, вашу модель и приступим. Выделите коробку. Вызовите панель (если вы убрали ее с экрана). Нажмите кнопку **TRI SOUP**. На первый взгляд, на экране не произойдет никаких видимых изменений. Не надо больше мучить эту кнопку! Она нажимается один раз. Этим нажатием каждая грань модели превращается (специально для **Max Payne 2**) в отдельный полигон.

Для сохранения модели в игровом формате нажимаете кнопку **EXP ASL**. Азизирует путь и имя для сохраняемого файла. Рекомендую сделать для моделей и прилагаемых к ним текстур специальную папку. Если все сделано как учили, то индикатор сохранения быстро закончит операцию и исчезнет с экрана. При возникновении проблем — появится предупреждение. Наиболее вероятными сообщениями об ошибках (и их причинами) могут быть:

1. Неправильная установка единиц измерения. Помните, они должны быть в сантиметрах. Повторите операцию по установке правильных единиц, как было описано выше.
2. Проблемы с нормальями. Это плохое сообщение. Скорее всего, для игры все стенки вашей модели будут повернуты вов-

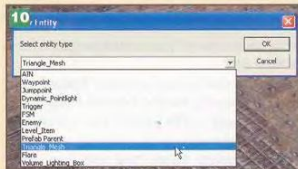
нутрь. Посмотрите, как выглядит модель в редакторе (читайте, как это сделать, ниже). Если все так и есть, вернитесь в **3D Max** и переверните стенки в режиме **Element** кнопкой **Flip** (из группы **Normals** свитка параметров модели).

Если никаких посторонних сообщений нет, поздравляю. Вы закончили с **3D Max** и готовы к установке модели в игру.

3D В ИГРУ!

Если вы добрались до этого этапа, то все остальное покажется сушей ерундой и приятным времяпровождением. Даю инструкцию коротко и по делу:

1. Загружаете в редактор свой уровень.
2. Переходите в режим **F3** (напоминаю, режимы меняются нажатием одноименных клавиш на клавиатуре).
3. Заводите белый квадратик (маркер), следующий за курсором, в то место, где предполагается установить объект (в нашем случае это коробка). Напоминаю, маркер передвигается от одного узла (пересечения линий) разметочной сетки к другому. Чтобы выровнять сетку в нужной плоскости (например, по поверхности стола), нужно перейти в режим **F4**, выделить эту поверхность и нажать комбинацию клавиш **Shift + A** (плюс означает, что обе клавиши надо нажимать одновременно). После выравнивания переходите в режим **F3** и устанавливайте маркер точно в то место, где будет стоять ваш объект.
4. Нажимаете клавишу **N** (режим **F3**).
5. В окне **New Entity** выбираете пункт **Triangle Mesh** и нажимаете кнопку **OK** (см. **рис. 10**).



10. Выбираем тип устанавливаемого объекта — каркас, состоящий из треугольных полигонов.
11. Коробка уже в редакторе, но еще не в игре.
12. Будем нажимать пункт меню Start Example Level.

6. В диалоговом окне выбора пути находите вашу модель, сохраненную в формате **asi**. Как только она будет выделена, нажимаете кнопку **Открыть**. Модель немедленно появляется в видовом окне редактора. При этом в той точке, где в это время находится размеченный маркер.

7. Критическим взглядом оцениваете свои труды. Если место для модели оказывается неудачным, то переходите в режим **F5**, выделяете модель и двигаете ее (клавирными стрелками или мышью) в более подходящее место (см. рис. 11).

8. Отлично, все выглядит так, как задумано. Сохраните уровень под новым именем (чтобы иметь предыдущую версию уровня) через меню **File/Save As**. Теперь выбирайте пункт меню **File/Export**. Укажите имя экспортируемого файла и запомните его. Закрываете редактор.

9. Откройте файл **levels.txt**, который находится по адресу **...Game\data\database\levels\work** в базовой папке с инструментами. В этом файле внесите изменения в строку **"Level = файл_уровня.ldb;"** из группы **[ExampleLevel]**. То, что стоит после знака равенства, должно быть названием файла, которое вы запомнили в пункте 8. Например, если вы назвали экспортируемый файл **MaySuperLevel.ldb**, то после изменения строка будет выглядеть так:

Level = MaySuperLevel.ldb;

Более подробно о редактировании файла **levels.txt** мы говорили в первой статье цикла по **MaxEd 2**. Сохраните изменения в файле **levels.txt**.

10. Запускайте версию **Max Payne 2**, предназначенную для разработки. Для этого заходите в базовый каталог инструментов (по умолчанию **MAXPAYNE2DEV**). Откройте папку **Game** и в ней дважды щелкните ЛКМ на файле **MaxPayne2.exe**. Загрузится специальная версия игры.

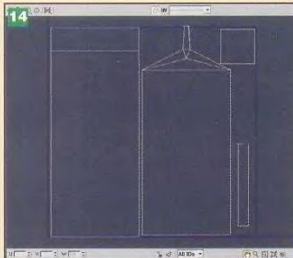
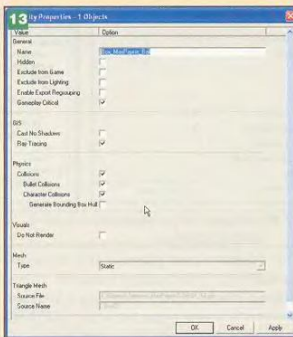
11. В игровом меню выбираете новый пункт **Start Example Level** (см. рис. 12).

После загрузки вашего уровня найдите свой 3D-объект точно в том месте, где он был оставлен вами в редакторе.

У пользователей **Windows 98** могут возникнуть сложности при установке объектов. В этой системе редактор работает не совсем корректно. Объект может в редакторе быть невидимым. Если после объекта не видно в видовом окне редактора, проверьте панель иерархии. Если в ней появился новый объект (как правило, с названием **Box**), то перейдите в режим **F5** и дважды щелкните ЛКМ на строке объекта в панели иерархии. После этого в видовом окне объект будет подсвечен зеленым цветом. Его можно будет увидеть и перемещать.

ПОВЕДИТЕЛИ СВОЙСТВ

Вы, несомненно, заметили интересную особенность объекта. Главный герой обрел странную способность проходить сквозь коробку. Он не считает ее препятствием. Кроме того, пули проходят через объект, не оставляя на нем никаких видимых следов... Все



- 13. Установка опций физики в окне свойств объекта.
- 14. Это всего лишь карта проекции пакета с молоком...
- 15. Тот же пакет молока, но уже с "Max Payne 2" текстурой.

эти странности происходят оттого, что новому объекту в редакторе был присвоен набор свойств, заданный по умолчанию. Чтобы вернуть его в лоно физических законов, надо вернуться в редактор и поменять настройки объекта. Выполняйте следующие действия:

1. Загрузите уровень в редактор, переходите в режим **F5**.

2. Выделите объект и нажмите клавишу **Enter**. На экран будет выведено окно свойств объекта.

3. Установите галочки напротив свойств **Collisions**, **Bullet Collisions**, **Character Collisions**, — в группе **Physics** (см. рис. 12). Теперь этому объекту в игре будет обеспечена "непроницаемость" — и дырки от пули при попадании.

Консменге геометрии объектов. Надеюсь, вы не думаете, что устанавливать можно только такие простые объекты, как **Box**-коробка? Конечно, нет! Можно реализовывать

довольно смелые фантазии. Надо только проявлять умеренность в количестве полигонов. Кроме того, придется использовать более сложный вариант наложения текстур. Вместо модификатора **UVW Map** использовать **Unwrap UVW**. Текстуры рисовать отдельно для каждой стороны объекта и размещать их в одном файле. Т.е. создавать текстурную карту (см. рис. 13).

Как делать карты проекций, как создавать текстуры на их основе, мы неоднократно писали в статьях по работе с **3D Max**. Процесс действительно трудоемкий. Но и результат гораздо интереснее. Особенно если подходить к работе творчески. Например, выбрать реальный объект в доступном месте — на кухне, в ванной, да просто у себя на столе — и смоделировать его в **3D Max**. А потом взять цифровой фотоаппарат, отснять объект с разных сторон и эти фотографии использовать в качестве основы для текстуры. Получается гораздо быстрее, чем рисовать. И смотрится совсем неплохо (см. рис. 14).

Поговорим теперь о применении объектов.

"ФИЗИКА" В ПРИМЕРАХ

После регулировки отдельных свойств коробка научилась "работать" с пулями и стала непроницаемой для них. Но на воздействие игрока (например, на хороший удар ногой) она никак не реагирует. Чтобы научить ее этому трюку, надо добавить физические свойства. Делаем следующее:

1. Загрузите уровень в редактор, перейдите в режим **F5**.

2. Выделите объект (в нашем случае коробку) щелчком ЛКМ. Выделение обозначается подсветкой зеленым цветом.

3. Выводите на экран всплывающее меню режима **F5**, нажав среднюю кнопку мыши (далее **СКМ**). Выбираете пункт **Make Selection Dynamic** (см. рис. 15).

Отвечайте утвердительно на пару заданных редактором вопросов по поводу преобразования.

4. В режиме **F5** выделите объект. Откройте окно свойств (клавишей **Enter**). Установите галочки против следующих опций: **Cast No Shadow**, **Collisions**, **Bullet Collisions**, **Character Collisions**. Первое необходимо, чтобы тень не осталась на месте после передвижения объекта. Остальные регулируют разного рода столкновения. Раскройте список физических материалов (**Physical Material**) и выберите наиболее подходящий для объекта. Поскольку я делал картонную коробку, то выбрал материал **cardboard_hollow** (см. рис. 16). Материалы в этом списке называются "физическими", поскольку несут в себе информацию для игры о свойствах объекта, таких как вес, звук при движении и т. п. В результате движение объекта будет сопровождаться анимацией подходящего типа.

Для закрытия окна свойств объекта нажмите кнопку **Apply** и **ОК**.

5. Выводите экран **FSM (Finite State Machines)**, выбрав соответствующий пункт меню (вызываемого нажатием **СКМ**) или



16. Преобразование коробки в динамический объект.

клавишей В.

6. Выделите группу **Startup** и в правой половине окна добавляете строчку **this->DO_EnablePhysics(true)**; (см. рис. 17).

7. Сохраните изменения в уровне и экспортируйте его в папку **Work** инструментальной базы (как было описано выше).

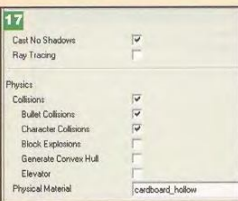
Теперь, запустив уровень в игре, можно легким движением ноги придать вашему объекту упорядоченное перемещение. Коробка-Vox больше не будет пугать своей железобетонной монументальностью.

PREFABS

Неспроста столько времени я уделял 3D-объектам. В отличие от многих редакторов, в **MaxEd** нельзя использовать что-либо из готовых уровней разработчиков. Тут все приходится делать самим — и текстуры, и объекты. Это могло бы стать непреодолимым препятствием для многих. Но есть одна лазейка, которая значительно облегчает задачу. И называется она — **prefabs**. Сам термин мог встречаться вам и раньше. Но, поскольку разработчики не пришли к единому мнению в терминологии, смысл его в **MaxEd** может отличаться от привычного по другим редакторам. Например, примерно то же самое понятие в **UnrealED** называется **mesh**.

Prefabs (pre-fabricated object), буквально, — предварительно изготовленные объекты. Фактически, это может быть все что угодно — столы, стулья, стойка бара, шест для стриптиза... Помимо самой геометрии, **prefabs** могут содержать триггеры, скрипты и другие элементы невидимого управления.

Идея состоит в следующем. Вы делаете объект. Полностью его «упаковываете» и сохраняете как **prefab** (файл с расширением **pre**). Причем все, что включал в себя ваш объект (например, текстуры), будет сохранено в этом файле. После этого любой желающий может легко и просто включить



17. Необходимые свойства динамического объекта — «картонка коробки».

этот объект в свой уровень. Для этого ему понадобится только доступ к вашему файлу. Именно обмен такими готовыми к употреблению объектами позволит модостроителям создавать целые коллекции самых разнообразных предметов.

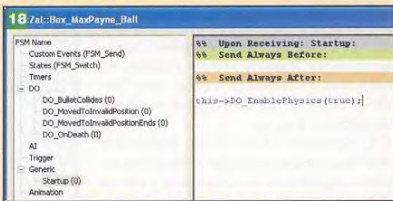
Для демонстрации подключения **prefab** используем заготовки разработчиков из состава **Max Payne 2 Tools**.

Откройте **MaxEd** и загрузите свой уровень. В режиме **F3** вызываете окно объектов (нажав клавишу N). Выбираете из списка типов **Prefabs Parent** (см. рис. 18).

Как только вы нажмете кнопку **OK**, в видовом окне редактора появится розовая полусфера, а на экране — окно с ее свойствами. Закрывайте окно свойств. Если сейчас загрузить карту в игру, то на месте этой сферы ничего не будет. Чтобы сделать из пустого места дверь, надо добавить необходимые элементы.

Переходите в режим **F5**. Выделите розовую полусферу, которая обозначает корневой (изначальный) уровень вашего **prefab**. Перемещаете ее в проем, который надо прикрыть дверью. Вызывайте на экран всплывающее меню (нажав CCM). Выделите пункт меню **Prefab/Change This** (см. рис. 19).

Новое окно, которое называется **Prefabs**, содержит полную информацию обо всех установленных на этом уровне **prefabs**. Если только они есть. Для того чтобы добавить новый объект-prefab, нажимаете кнопку **Add**. Вам будет предложено указать путь до файлов с расширением **pre**. Открываете папку **Prefabs**, которая находится в каталоге с инструментарием. Там находятся 3 файла-заготовки от разработчиков. Поскольку мы собирались устанавливать дверь, выбираете **door_wood.pre**. Это дверь, которая умеет открываться и закрываться, реагируя на действия игрока. Закрывайте окно кнопкой **OK**. В месте расположения розовой полусферы



18. Добавление строки, позволяющей объекту вести себя физически правильно.

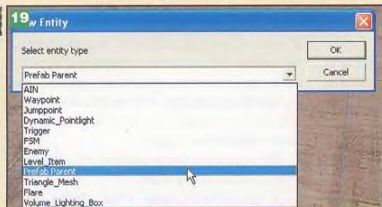
вы появится дверь. Поскольку в ее состав входит много управляющих элементов, она выглядит состоящей из множества пересекающихся полупрозрачных блоков (см. рис. 20).

Остается только развернуть ее нужным образом. Для этого выделите розовую полусферу и вращаете ее куда нужно. Кроме того, может потребоваться доработка дверного проема, если он окажется по размеру больше или меньше двери. Сохранив уровень и загрузив его в игру, можно измерить на себя роль швейцара, закрывая и открывая свежеставленную **prefab**-дверь.

Создав законченный объект (который может быть просто симпатичной 3D-формой), сохраняете его в качестве **prefab** через всплывающее меню (в режиме **F5**, нажать CCM) **Prefab/Save As**.

■■■■

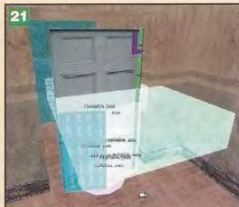
На этом закончим рассказ о непростых пакетах с молоком, поразительных картонных коробках и других чудесах 3D Max. На очереди новое чудо света из **MaxEd** — в следующий раз мы избавим товарища Макса от одиночества! На уровне появится долгожданный противник. Вы сможете, наконец, удовлетворить зов крови, размазав тела по свежескелетным текстурам, полюбопытствовать серыми кляксами мозгов на полу под ярким светом установленных ранее светильников. Врагам не спрятались за двигающимися картонными коробками! Ведь кто-то должен ответить за долгий период мирного строительства на протяжении четырех журнальных номеров? Надо разрядить накопленную энергию. Мы поможем сделать это комфортно. Враги будут подчинены вашей воле и полностью зомбированы средствами редактора. Они не смогут быть глупыми, поскольку их действия пропишете вы сами, а мы только покажем, как это делается. Готовьтесь к песням свинца и — до следующего номера... ■



19. Категория предварительно созданных объектов.



20. Изменение установленного prefab.



21. Полнофункциональная дверь выглядит сложно.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

LASER SQUAD NEMESIS

Где взять: С www.lasersquadnemis.com/LSNinstall-2-28.exe, или с нашего CD/DVD.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Прежде чем начать разбор редактора, необходимо кратко упомянуть о *Laser Squad Nemesis*. Это очень популярная сетевая игра, достойный продолжатель серии *X-Com*.



Редактор предназначен для создания новых уровней к игре. Интерфейс прост и понятен. Большую часть занимает окно редактирования. Справа находится панель с инструментами. Установка объекта происходит перетаскиванием нужного из списка доступных объектов. Объекты на карте отображаются в виде моделей, которые используются в игре, или условных значков. Возможности редактора невелики. Сначала вы выбираете размер карты. Потом покрываете уровень текстурой и различными объектами. Собственно, на этом моделирование заканчивается. Но учитывая простоту самой игры, возможностей вполне достаточно, чтобы делать вполне игровые уровни. Создавать собственный ландшафт и писать скрипты нельзя.

ВЕРДИКТ: Простенькая утилита, позволяющая за пару часов создать несложный уровень.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 6/10

LORD OF REALMS 3

Где взять: С ftp://3dgamers.ispan.net/pub/3dgamers5/games/lordrealm3/Thirdparty/lords3_castleeditor_public.exe, или с нашего CD/DVD

Возможности: 70%
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания крепостей. Создавать полноценные карты при помощи утилиты нельзя. Интерфейс прост и удобен. Большую часть занимает окно редактирования. Внизу находится панель управления, миниатюры и опции редактора. Создание замка выполнено достаточно сложно. Выбираете один из предложенных элементов крепости и перетаскиваете его в окно редактирования. В любой

момент вы можете поменять архитектурный стиль. Для этого нужно щелкнуть по соответствующему значку на панели инструментов. После того как замок будет готов, нужно скопировать его из папки, где был установлен редактор, в корневую директорию игры.

ВЕРДИКТ: Простая утилита с небольшими возможностями. Позволяет доработать имеющиеся карты, но полноценный мод с ее помощью создать не получится.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 6/10

БИТВА ГЕРОЕВ: ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ

Где взять: С http://download.media-2000.ru/battleheroes/editor_1.0.rar, или с нашего CD/DVD

Возможности: 70%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев и мультиплеерных карт. Для запуска редактора скопируйте его в корневую папку игры. Интерфейс достаточно необычен. Посередине располагается окно редактирования, в котором происходит создание карты. Панели инструментов как таковой нет. Все действия производятся горячими клавишами. На самом деле это не так сложно, как может показаться. Весь список клавиш отображается в окне редактирования. Полчаса работы, и вы будете помнить их все без подсказок.

Оформление карты происходит стандартно для "стратегических" редакторов. Сначала создаете ландшафт. Потом покрываете его текстурой и игровыми объектами, задаете скрипты и точки появления игрока и "компьютера". С установкой объектов связан небольшой баг: для установки разных объектов используются разные кнопки, причем каждый раз приходится высвешивать их заново. При установке юнитов вы можете задать более тонкие настройки. Например, указать уровень, цвет...

Немного неудобно сделано масштабирование карты. Разувив редактор, вы получаете карту стандартного размера. Чтобы его изменить, надо лезть в специальное меню и указывать нужный. Если вы решите поменять размер во время работы над картой, то все наработанное до этого будет утрачено.



Интересно сделана настройка AI. При установке юнита вы можете указать один из типов его поведения. Правда, типы эти достаточно примитивны: ходить на две клетки вправо-влево, ходить вверх-вниз на 100 клеток. Поэтому создать сложный сценарий не получится. Несмотря на то, что редактор предназначен для официального аддона, он может использоваться для создания карт к оригинальной игре. Достаточно лишь переключить режим работы редактора с *Add-On Editor* на обычный *Editor*.

ВЕРДИКТ: Несложная утилита для начинающих картостроителей.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 7/10

ШТУРМ: ЗАПАДНЫЙ ФРОНТ

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 80%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев и мультиплеерных карт. Интерфейс прост и удобен. Справа находится окно редактирования. Слева — панель инструментов. Снизу — опции игры.

Создание уровня реализовано достаточно необычно. При создании нового уровня вы выбираете одну из предложенных карт местности. Сделать собственную, к сожалению, нельзя. Приходится довольствоваться тем, что заготовили для нас разработчики. Потом устанавливаете победные локации, контрольные зоны и юнитов, которые будут участвовать в сражении. Размещать бойцов в случайных местах на карте запрещено (положение войск определено заранее). Можно только определить их количество. Каждый отряд имеет свою стоимость в очках, которые суммируются по мере размещения новых бойцов на карте, и результат выводится в отдельном окне. Это позволяет следить за балансом и не допускать перевеса в силе для какой-либо стороны. Также вы можете устанавливать на карте погодные условия, уровень снабжения и отнугую поддержку. После того как сценарий будет создан, необходимо написать брифинг и скомпилировать карту.

Вместе с игрой устанавливаются две полезные утилиты, предназначенные для установки и русификации дополнений. Работать в них совсем не сложно. Вы просто выбираете нужное дополнение из предложенного списка. Пользу этих программ трудно переоценить. С их помощью вы можете играть англоязычные дополнения, не опасаясь проблем, связанных с разными версиями игры. Также на диске вы обнаружите подробнейший мануал по работе с дополнениями.

ВЕРДИКТ: Редактор, с помощью которого можно создать полноценный сценарий.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 9/10

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
ТРЕТЬЕГО ИЗМЕРЕНИЯ

ЧАСТЬ III

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВО
ТЕКСТУРА

В прошлый раз мы научились превращать несвязный набор цифр в законченные трехмерные сцены. Но при описании процесса рендеринга я намеренно упустил один важный этап — **текстурирование**. Текстурирование — очень важный процесс, и ему надо посвятить отдельную статью. Ведь именно Ее Величество Текстура делает виртуальный мир ярким, атмосферным, запоминающимся, впечатляющим, настоящим. Не будь текстур, играли бы мы сейчас с вами в эшкены с квадратными комнатами, где среди однородных стен сражаются серые чертики, которые могут разве что присниться в страшном сне...

Итак, что же такое текстура и зачем она нужна? Выгляньте в окно. Если там не глубокая ночь и не пепелище после атомной бомбардировки, вы увидите много интересного и красивого. Вот, например, простые стволы деревьев. Они испещрены бороздками, их цвет меняется от светло-коричневого до черного, и так далее. У противоположного дома кирпичная кладка тоже не так проста, как кажется на первый взгляд. Каждый кирпич выдается вперед, он не однороден, его украшают шерстинки и тени от листьев соседнего тополя. Между кирпичами цемент принимает самые причудливые формы, особенно если дом строили не в совсем трезвом виде (для России привычная картина). И как все это чудо смоделировать? Сколько миллионов полигонов уйдет на реалистичное отображение всех этих красок? На акселераторе какого поколения все это сможет отобразиться с приличными FPS? Представьте, что мы каждый кирпич сделали красным параллелепипедом, а между ними проложили серые плоскости, призванные изобразить цемент. Смотреть все это будет ужасно. И даже такая простая "стена" отъест несколько тысяч полигонов. Так что же делать? Ответ прост — накладывать текстуры!

ТЕКСТУРА
КАК ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Текстура — это двумерная битовая карта (или попросту картинка), которая накладывается на полигон и изображает фактуру его поверхности. То, что нельзя смоделировать по-

лигонами, можно просто нарисовать. Причем если на поверхности, которую мы моделируем текстурой, нет сильно выдающихся или неоднородных деталей, она будет смотреться реалистично. Текстуры накладываются на стены домов, траву, листья, машины, одежду, лица персонажей и многое-многое другое.

По аналогии с обычной картинкой, которая состоит из пикселей, текстура состоит из **текселей**. Есть две основные модели представления цвета и света в трехмерной графике. Первая — знакомая многим **RGB** или **RGBA**. Здесь: R — красная составляющая, G — зеленая, B — синяя, а A — коэффициент прозрачности. Составляющая A стала поддерживаться на уровне операционной системы только в WinXP. А в графических библиотеках (Glide, DirectX и OpenGL) она поддерживалась с самого начала. Другая распространенная модель — **HSB**. Ее составляющие: Hue (H) — длина волны отраженного от объекта или поглощенного света (это также угол между вектором чистого красного и текущего цвета, символизирует цвет объекта), Saturation (S) — насыщенность цвета, количество серого по отношению к цвету, и Brightness (B) — яркость. На практике RGB выражается целым числом. В играх очень часто можно выбрать разрядность цвета между 16 и 32 битами. Сегодня шестнадцатитбитный цвет — анахронизм. Если позволяет ваша видеокарта, всегда выбирайте 32 бита. Иногда в настройках или технической литературе упоминают 24-битный цвет. Что это такое? Обычно под выражением "24-битный цвет" подразумевают две совершенно различных цветовые схемы. Иногда это тот же 16-битный цвет с 8-битной альфа-составляющей (прозрачность). В этом случае реального прироста количества цветов нет. Так что не дайте себя обмануть. Но вот в другом случае 24-битный цвет означает, что берутся два 16-битных цвета и над ними производится какая-нибудь математическая операция. Так вот эмулируется цвет более высокого порядка, почти 32-битный.



1. Самая простая текстура.
2. Без текстур этот мир выглядел бы довольно странно.
3. Один из самых неприятных глюков с текстурами, происходящий по вине Z-буфера.

Текстура накладывается строго по координатам. Координаты разработчики обычно включают в сопроводительную информацию о полигонах. Не думайте, что достаточно нарисовать красивую текстуру, и сразу наступит вселенское счастье. Очень важно грамотно "растянуть" текстуру по поверхности объекта и присвоить ей нужные координаты. Вспомните *Mafia*. Какие там были замечательные лица персонажей! И надо отдать должное не только художникам (текстуры лиц красивые, но и только), но и модельерам, которые точно "насадили" лица героев на каркасы их полигональных физиономий.

В последнее время разработчики часто потчуют нас обещаниями о фотореалистичных текстурах. Что это значит? Да по большей части только то, что текстуры не нарисованы, а сняты цифровым фотоаппаратом, а потом обработаны и причесаны. К сожалению, это не всегда значит, что объект будет выглядеть действительно фотореалистично. Честное сходство с фотографией (да хоть бы только с фотографией, куда уж там до реальности) еще долго будет оставаться в мечтах геймеров. Может быть, выход *Doom III* сможет что-то изменить?

ФИЛЬТРАЦИЯ И MIP MAPPING

При работе с текстурами существует немало проблем, которые приходится решать весьма изощренными способами. У экрана есть свое разрешение и определенное количество пикселей, которые на нем можно отобразить в данной области экрана. Но в соответствующей области виртуального мира количество текселов (текстурных пикселей) может быть и больше, и меньше, чем на экране. Если текстура двумерная и параллельна поверхности экрана, то мудрить ни к чему: каждый тексел перенесется на экран "как есть". Но что делать, если на какую-то область экрана приходится текселов больше, чем возможных пикселей? Какой цвет назначить пикселу, на который в сцене приходится несколько разноцветных текселов? Еще хуже, если луч от пиксела на экране попадает между текстами на сцене, то есть текселов меньше, чем пикселей. Что тогда делать?

Задача формулируется так: как определить цвет конкретного пиксела на экране, если в сцене на него приходится меньше или больше текселов. На заре трехмерной графики эту задачу решали методом, который называется **Point Sampling**. От каждого пиксела на экран опускается луч вглубь сцены. Тексел, который ближе всего оказывается к этому лучу, и накладывается на экран. При этом неизбежно возникают ошибки. Если текселов на каждый пиксел слишком много, часть информации просто теряется. Если же на пиксел приходится меньше одного тексела (когда объект расположен близко к камере), пробелы восполняются несуществующими пиксела-

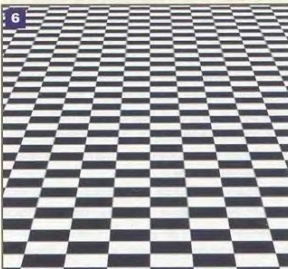
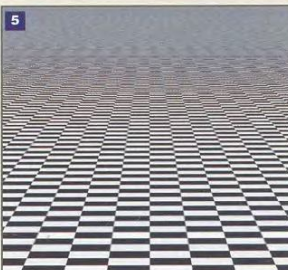
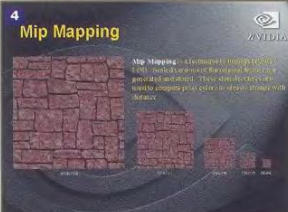
ми. На практике это выглядит так: когда игрок приближается к объекту, то с удивлением замечает, что виртуальные пиксели его текстуры становятся просто гигантских размеров. Да и само изображение распадается на пиксели, как будто на большом экране поставили маленькое разрешение. Если хотите понаблюдать этот метод в деле, поставьте в любой игре "софтверную эмуляцию эффектов" вместо нормальной 3D-акселерации.

Такой низкокачественный метод современного игрока не устраивает, поэтому существуют методы так называемой продвинутой фильтрации. **Билинейная фильтрация** (Bi-Linear Filtering) — первая ласточка перемен. Когда ее впервые применили в играх, геймеры были в восторге. В чем ее суть? Вместо того чтобы определять цвет пиксела по одному текселу, его цвет получается в результате интерполяции (усреднения) цветов четырех соседних текселов. Если объект расположен далеко от камеры, его текстура почти не искажается. А когда объект недалеко от камеры, и текселов не хватает, интерполяция создает расплывчатое изображение этой области.

Но со временем и эта роскошь перестала устраивать геймерствующий люд. Билинейная фильтрация хорошо работает только для полигонов, которые параллельны или почти параллельны экрану. Дело в том, что четыре соседних тексела, дело берется для интерполяции, — это почти круг. Если плоскость наклоняется, круг медленно, но неминуемо превращается в эллипс. Но интерполируются текселы по-прежнему по кругу. От этого постоянно накапливаются небольшие ошибки. После определенного угла наклона ошибки становятся уже заметными, текстура фильтруется геометрически неправильно, а игрок наблюдает сильные искажения.

Есть и еще одна проблема: если игрок видит текстуру намного дальше или намного ближе, чем предполагал разработчик, текстура очень сильно коржится фильтрацией. До поры до времени это не заметно, но со временем в рисунок текстуры закрадываются сильные искажения, своеобразные "помехи". Обе проблемы надо было решать, и решение быстро нашлось в симбиозе двух технологий: **трилинейной фильтрации** (Tri-Linear filtering) и **мип-маппинга** (MIP Mapping).

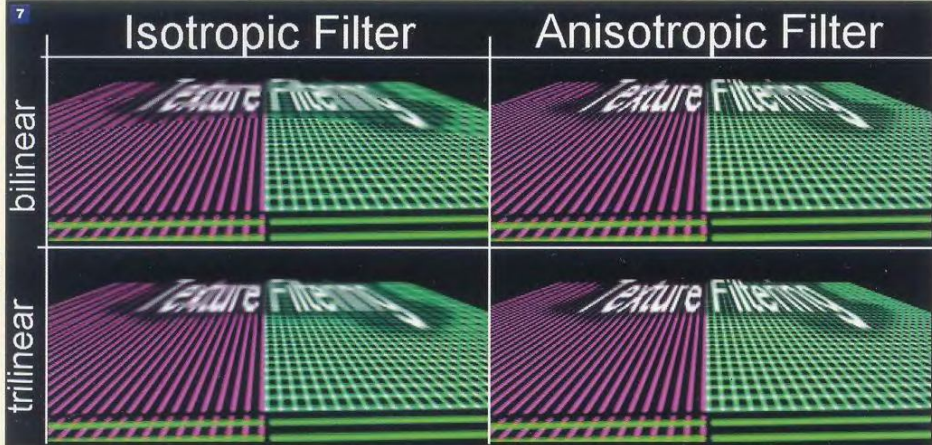
Multum in Parvo (MIP) с латыни переводится как "много в одном". Это изречение стало лозунгом технологии **MIP Mapping**. Для одной и той же поверхности разработчик создает несколько копий текстуры с разной степенью детализации. Каждая следующая версия текстуры меньше или больше предыдущей в 4 раза. Данная версия текстуры называется **мип-уровнем**, а все мип-уровни вместе — **мип-каскадом**. Когда игрок удаляется от текстуры, она сменяется на мип-уровень с меньшим разрешением, а когда приближается — с боль-



- 4. Мип-уровни текстуры можно представить в виде пирамиды. Каждый последующий уровень в 2 или 4 раза меньше предыдущего.
- 5. Пример грубой ошибки разработчика: число Мип-уровней явно недостаточно.
- 6. А вот так это должно было выглядеть на самом деле...

шим. Плюсов у этой технологии много. Во-первых, независимо от того, на каком расстоянии находится наблюдатель от объекта, текстура отображается без геометрических искажений. Во-вторых, далеко расположенные текстуры не отъедают много вычислительных ресурсов акселератора, ведь полноразмерная текстура 128x128 заменяется на 64x64, а то и на 32x32. Но есть и существенные недостатки. В памяти приходится хранить несколько копий одной и той же текстуры. Переходы между мип-уровнями выполняются резко. Еще год назад вы могли наблюдать в не очень качественных играх характерный артефакт — полосы мип-маппинга, выражающиеся в резких переходах между разными версиями одной текстуры.

По-настоящему востребованной оказалась технология, совмещающая MIP Mapping и билинейную фильтрацию и добавляющая в этот процесс несколько новых



7. ■ Сравнение разных способов фильтрации текстур. Как видно, анизотропная трilinearная фильтрация — самая лучшая. Но не каждый компьютер способен ее потянуть.

этапов. Речь идет о **трilinearной фильтрации**. Цвет конкретного пиксела на экране определяется в результате интерполяции цветов текстур двух соседних мип-уровней. При этом над каждым мип-уровнем предварительно проводится билинейная фильтрация, а для интерполяции берутся не 4, а 8 соседних текстур. За счет этого переход между мип-уровнями становится плавным и незаметным.

С самого начала предполагалось, что разработчики сами должны озаботиться созданием текстур разной степени детализации для разных мип-уровней. Однако разработчики очень часто либо ленятся и добавляют в игру слишком мало мип-уровней, либо вообще не создают мип-уровней, оставляя одну базовую текстуру. Но и на таких недобросовестных разработчиков нашлась своя управа — **авто-мип-мэппинг**. Драйвер по основной текстуре сам рассчитывает необходимое количество мип-уровней. К сожалению, получается это у него порой не очень хорошо. Итог: если в игре вам предлагают выбрать между билинейной и трilinearной фильтрацией, выбирайте трilinearную, но не надейтесь на чудо.

Венцом эволюции стала **анизотропная фильтрация** (Anisotropic filtering) — самая сложная и ресурсоемкая из всех. После всех предыдущих фильтраций и мип-мэппингов все еще остается одна проблема. Более или менее красиво эти алгоритмы работают для текстур, которые располагаются параллельно экрану. Если текстура сильно наклонена, фильтрация в одном направлении выполняется больше, чем надо, а в другом — меньше. Результат плачевный. Надо спасать знания фотореалистичной графики!

Поэтому и появилась анизотропная фильтрация. Сразу скажу, что под этим

словосочетанием подразумевается несколько совершенно разных технологий. Какую из них применяет производитель вашего акселератора — еще вопрос. Во-первых, можно решить проблему "в лоб". Если восьми текстур на пиксел не хватает, почему бы не интерполировать 16, а то и 32? В результате текстура отображается красиво даже на сильно наклоненных поверхностях. Вот только красоту эту увидит далеко не всякий игрок. Даже сейчас очень мало акселераторов, которые могут справиться с такими объемами информации, ведь требуется гигантская ширина пропускания памяти. Во-вторых, некоторые разработчики пытаются решить проблему умом. Сцена рендерится не целиком, а "плитками", например, 32х32 пиксела. Для каждой плитки (тайла) применяются очень сложные алгоритмы, которые "делают нам красиво". Но и на такое далеко не каждый акселератор способен... На практике анизотропная фильтрация пока применяется крайне редко.

Итак, как мы выяснили, текстура прибавляет реалистичности изображению. Но все равно не может полностью заменить сложные полигональные поверхности, которые выглядят значительно лучше. Ведь для них просчитываются перспектива и тени. С другой стороны, и ресурсов эти поверхности отъедают много. Разработчики долгое время пытались найти компромисс между качеством и производительностью — и придумали **bumpmapping**. Он позволяет малой кровью создавать объекты с реалистичной рельефной поверхностью с помощью рельефных карт. Кроме самой текстуры, разработчик готовит **карту высот** (height map), которая описывает рельеф в виде высот, или же **карту смещений нормалей** (normal dismap), описывающую рельеф с помощью нормалей.

Рельефные карты бывают двух видов: **карты освещенности** и **карты смещений**. Карта освещенности содержит светлые и темные пятнышки, которые символизируют неоднородность освещения из-за неоднородности рельефа. Карта смещений задает искажения для **environment map** (об этом звере мы поговорим в следующий раз). Рельефные карты обоих типов накладываются на основную текстуру альфа-смещением. Игроку кажется, что поверхность действительно рельефна.

НЕКОТОРЫЕ ХИТРОСТИ

Для повышения реалистичности изображения разработчики игр используют несколько интересных хитростей. К ним относятся **туман** и **мультитекстурирование**. С туманом все крайне интересно. Сперва эта технология применялась для уменьшения нагрузки на акселератор или процессор (когда акселераторов еще не было). На каком-то расстоянии от игрока возникала легкая дымка, которая скрывала объекты от пытливого взора геймера. Если игрок не очень хорошо их видел, можно было уменьшить качество рендера, отключить текстуры и так далее. Туман постепенно нарастал до тех пор, пока полностью не скрывал все объекты. Начиная с этого расстояния объекты можно было вообще не рендерить — все равно их никто не увидит. Несмотря на надуманность и искусственность этого тумана, игроки относились к нему вполне лояльно. Хотя лет пять назад обычной была ситуация, когда противоположный угол комнаты утопал в тумане. Время шло, акселераторы становились мощнее, и туман из маскировочного элемента превратился в элемент декоративный. Если чуть-чуть подернуть окружающие объекты дымкой, обстановка кажется более красивой. Кроме того, туман

ном можно замаскировать некоторые неприятные эффекты — например, те же полосы мип-перехода.

Туман бывает двух видов — **полигональный** (per-polygon) и **пиксельный** (per-pixel). При полигональном тумане значение затенения для каждого тексела интерполируется из значений затененности вершин полигона, а при пиксельном — рассчитывается независимо для каждого тексела. Конечно, пиксельный туман выглядит красивее и естественнее. Есть еще один вид тумана — **объемный туман** (Volumetric fog). Он не имеет никакого отношения ни к обычному туману, ни к текстурам вообще, потому что формируется из процедурных частиц. Его мы тоже как-нибудь разберем.

Мультитекстурирование — очень важный механизм, являющийся основой для многих текстурных преобразований. В общем случае мультитекстурирование — это наложение на один полигон нескольких текстур с использованием альфа-канала или какого-нибудь логического оператора. В акселераторах специально для этого существует несколько **блоков текстурирования**, которые работают примерно так же, как конвейеры у процессора. С помощью мультитекстурирования накладываются карты освещенности, отражения, текстуры с детализацией. О последних стоит поговорить поподробнее.

В **Serious Sam** был такой пункт в опциях графики: **Detailed Textures**. Некоторые игроки включали его — и замечали, что текстуры вроде бы как стали детальнее. Но эти самые "детализованные текстуры" практически не уменьшали FPS. У геймерствующего люда появились сомнения относительно честности этого пункта. Оказалось, что никаких более детальных текстур там нет и в помине. Просто на уже существующую текстуру накладывалась другая полупрозрачная текстура, на которой были нанесены в определенном порядке черные и серые точки и пятнышки. Игрокам казалось, что текстура действи-

тельно стала более детализованной или более рельефной. Накладывалась "психологическая" текстура. Причем одна на всю игру. Очень скоро этот метод переняли другие разработчики, и теперь "детализованные" текстуры можно увидеть в каждом втором экшене.

ПРОЦЕДУРНЫЕ ТЕКСТУРЫ

Наверняка вы видели так называемые "демки". Я говорю не о демо-версиях игр, а о своеобразных программах очень маленького размера (до 64 кб), которые способны в течение нескольких минут продемонстрировать отличные анимированные трехмерные сцены. "Игромания" неоднократно писала о демо-сценах. Почему я вспомнил о них сейчас? В условиях, когда каждый байт на счету, создатели демо-сцен просто не могли включать в ролик настоящие текстуры — они занимали бы слишком много места. Поэтому они используют процедурные текстуры, то есть текстуры, которые на лету генерируются по хитрым алгоритмам, зачастую фрактальным. Занимают такие текстуры всего ничего — несколько уравнений и параметров, которые умещаются в десятки байт, а выглядят очень красиво.

У процедурных текстур есть несколько преимуществ перед "классическими". Во-первых, они могут неограниченно масштабироваться в реальном времени. Для них не нужны мип-уровни. Во-вторых, они не занимают в оперативной памяти драгоценного места и "разворачиваются" только непосредственно перед рендером. В-третьих, они легко могут быть трехмерными. Немудрено, что и разработчики компьютерных игр обратили на процедурные текстуры свое внимание. Ведь такие текстуры практически не занимают места на диске. Процедурными текстурами можно имитировать дерево, мрамор, камень, кирпичную кладку, мокрый асфальт, стекло — словом, любой однородный материал. Процедурные текстуры такого типа созда-

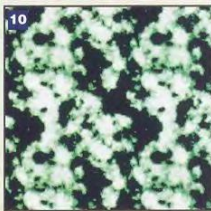
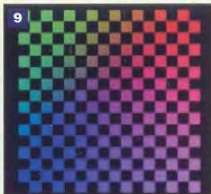


11. ■ Bump mapping позволяет с помощью двумерных текстур реалистично изображать рельефные поверхности.
12. ■ Текстура и...
13. ■ ...карта высот.

ются по "шумовым" алгоритмам Перлина. До последнего времени рендер процедурных текстур был довольно ресурсоемкой задачей. Но не так давно появились специальные алгоритмы, заточенные под MMX и 3D Now!, которые позволяют накладывать процедурные текстуры с такой же скоростью, что и обычные. Скорее всего, очень скоро мы увидим процедурные текстуры во многих играх.

■ ■ ■

Итак, мы разобрали по косточкам Её Величество Текстуру. Еще один тайный сундучок 3D-графики вскрыт, свитки изучены, а знания надежно засели в головах. В следующий раз мы пристально взглянем на программные интерфейсы и библиотеки, такие как OpenGL, DirectX (Direct 3D), Mesa и некоторые другие. От этих библиотек зависит очень многое, но, к сожалению, именно они — самое слабое звено в цепочке 3D-рендеринга. Так что в следующий раз мы не только подробно изучим их, но и поймем, как их использовать с толком и пользой. ■



8. ■ Объемный туман позволяет добиться интересных эффектов.
9. ■ Посмотрите на эту картинку, и вы поймете, что же скрывается за мурдавым словом "интерполяция".
10. ■ Процедурные текстуры почти не занимают места на диске и отлично подходят для изображения земли, бетона или кирпичной кладки...

DEATHMATCH



TTM2004 — МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ИГРОКОВ

Наконец-то началось тестирование новейшей версии **TTM Mod** — самой популярной модификации для всех игр серии **Unreal Tournament**. Напомним, что мод TTM для предыдущих серий этой замечательной игры представлял собой мутатор, который добавлял в игру режим разыгрывания перед матчем, статистику меткости игроков, возможность заменять модели противников, звуки попадания по врагу и многое другое. Самая первая бета-версия TTM2004 v1 BETA вносит в Unreal Tournament 2004 следующие изменения:

- возможность установить разные модели игроков своей команды и команды противника, чтобы проще было их различать во время сражения;
- возможность переключать цвет модели игроков противника с синего на красный;
- режим разыгрывания перед битвой;
- возможность автоматической демо-записи игры;
- звуки при попадании в противника, это сильно помогает ориентироваться в ходе битвы;
- HUD overlay — таблица с информацией о том, где в данный момент находятся игроки вашей команды; похожая таблица



1 В модификации HUD overlay расположен в правом верхнем углу экрана.



2 Попадание в противника теперь сопровождается характерным металлическим звуком.

была в **Quake III Arena**.

Примечательно, что в отличие от версии TTM для **Unreal Tournament 2003** версия 2004 не поддерживает так называемые **brightskins** — специальные яркие шкурки противников. Несмотря на то, что многие игроки недовольны блеклыми моделями противника, разработчики мода оставили стандартные скины. Впрочем, о том, как справиться с проблемой темных скинов, вы узнаете в статье **«Живи ярко!»**, которая будет опубликована в одном из наших ближайших номеров.

Хотя до финального релиза еще далеко, TTM Mod 2004 уже признан официальной модификацией такого крупного турнира по Unreal Tournament 2004, как **World Cyber Games**, который пройдет в октябре этого года в Калифорнии. Мы с нетерпением ждем полной версии TTM Mod 2004 и обязательно сообщим вам обо всех изменениях, которые авторы из Санкт-Петербурга внесут в свое творение. А пока вы можете поставить **TTM2004 v1 BETA**, который находится на нашем CD/DVD.



ТАКТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАЛОЖНИКОВ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ПОБЕДЫ

Карт, цель которых — спасение заложников, очень много, и они любимы многими игроками. Однако сами заложники обычно не играют никакой роли в геймплее. Конечно, задача контров — спасти захваченных бодогол, а задача террористов, соответственно, любой ценой их удержать. Однако, как правило, матч сводится к банальной перестрелке с целью тотального уничтожения противников. Про заложников же все просто забывают. И совершенно зря! Ведь карты с заложниками дают значительно больше денег за спасение потерпевших, нежели просто за уничтожение противоположной команды. Но главное состоит в том, что в руках «правильного» террориста несчастные жертвы могут стать активной частью геймплея и довольно серьезно повлиять на тактику игры. До недавнего времени заложников можно было запросто перемещать в пределах уровня, создавая тем самым дополнительные сложности контрам. Однако такое положение дел резко перекашивало баланс в пользу терроров, и возможность перемещения пленников была отменена в версиях **Counter-Strike 1.5** и **1.6**. Теперь на радость контрам терроры не могут ничего сделать с заложниками, кроме как банально пристрелить. Но если вам доведется играть, например, в версию **1.3** (а таких еще довольно много не только в клубах нашей страны, но и на серверах в ин-

тернете), то знание нескольких хитрых трюков окажет вам неоценимую помощь в игре. Прежде всего, заложников можно выставлять в окно. В этом случае противник, скорее всего, начнет палить по силуэтам в окнах, думая, что это терроры, и в результате, застрелив заложника, потеряет несколько сотен вечнозеленых долларов и возможность спасти пленника. За убийство заложников с контров снимают довольно приличную сумму, так что это неплохой способ подорвать экономику противника. А в качестве бонуса таким способом можно запросто определить вражескую огневую позицию.

Можно также слегка ранить заложника несколькими выстрелами из пистолета, а потом повсюду таскать его за собой. Тогда в случае столкновения с противником первый удар гранаты примет на себя именно заложник и погибнет. В результате противник потеряет деньги за убитого им пленника, а у террориста будет время открыть ответный огонь. Поэтому на случай непредвиденной встречи с контром настоятельно рекомендуем всегда (кроме, конечно, засад) водить за собой одного из заложников. В решающий момент он послужит живым щитом, прикрыв вашу спину от пули и сильно мешая контртеррористам.

В случае затяжного боя с применением огнестрельного оружия рекомендуем использовать заложника следующим образом: прыгайте вокруг него и постоянно стреляйте в противника. Точность и скорость ответных выстрелов вашего оппонента будут на порядок ниже, так как ему вряд ли захочется невзначай попасть в того, кого он должен спасать.

Если заложника отвести в самую дальнюю комнату на карте, а самому занять там глухую оборону, то при низком лимите времени контры просто не успеют найти последнего заложника — и проигрывают. И даже если они все-таки найдут этого заложника, то спрятавшийся в засаде террор может довольно долго сдерживать противников. Вариант этой тактики состоит в том, чтобы спрятать заложника в укромном месте в расчете, что его там просто не найдут.

И наконец, есть еще один хитрый трюк, который позволяет довольно сильно подпортить контрам жизнь. Подведите заложника вплотную к двери и оставьте его там. Противники не смогут открыть дверь, так как ее подпирает заложник. В такой ситуации «спасатели», скорее всего, начнут стрелять через дверь в надежде убить затаившегося там врага. Но при этом погибнет не террор, а ни в чем не повинный пленник со всеми вытекающими отсюда последствиями для контров. Лучшее всего использовать такую тактику на картах, где здание, в котором вы держите оборону, имеет всего один главный вход — как, например, на **cs_militia** и **cs_mansion**. Вероятность того, что часть противников попытается вернуться с парадного входа, очень велика. Поэтому кто-нибудь обязательно угодит в вашу ловушку.



3 ■ Рецепт прост — собираем заложников в дальней комнате, выключаем свет и ждем гостей.



4 ■ Бедная девушка послужит отличным живым щитом. Одна жертва уже попала на этот крючок.

Еще один небольшой совет террорам. Если вы видите, что контртеррорист уводит заложника и никак не можете ему помешать, то попытайтесь убить заложника. Конечно, вы потеряете некоторое количество денег, но и противник не получит желанной победы. Разумеется, многие назовут переписанные выше хитрости подлыми и бесчестными. Но не стоит скрывать за "праведным негодованием" собственное неумение вести войну.

Ну а какие же советы можно дать контр-террам? Для них заложники — это обуза, которая всячески усложняет жизнь. Пользы от них практически никакой (за исключением неплохого денежного вознаграждения), а помучиться с их освобождением придется немало. Так что же делать, если хитрый террор прячется за спинами заложников? Во-первых, ни в коем случае нельзя применять разрывные гранаты. Лучше всего использовать ослепляющие гранты (Flashbang) — справиться с ослепленным противником труда не составит, да и заложник не пострадает. Во-вторых, отучите себя от привычки палить во все, что движется. Конечно, в некоторых ситуациях такой навык весьма полезен. Но именно на картах с приставкой **cs** нужно сначала думать, а потом стрелять, иначе жертвой вашего меткого выстрела может оказаться заложник. Кстати, это еще одна монетка в копилку террористов, так как им-то как раз особо думать и не надо — увидел противника, и сразу стреляй. Еще желательно досконально изучить все укромные места на карте, чтобы не бжудать бесцельно в поисках бедняги, ожидающего спасения. Помните, в Counter-Strike время — это не только деньги, но и фактор, от которого напрямую зависит ваша победа или поражение.

DEATHZONE

CALL OF DUTY

Четыре модификации. **Aqual's Sound Mod** делает озвучку оружия более реалистичной. **DK MOD** вносит множество изменений в геймплей игры, делая его сложней и правдоподобней. **The Voice of War** — это новая система голосовых сообщений. **VS-USK Total War** улучшает баланс оружия.

Восьмь новых мультиплеерных карт.



Arville — небольшой французский город, захваченный фашистами. Ваша задача — освободить городок. **Hollenberg** — хорошо сбалансированная и очень красивая карта. **IRQ_WW2** — переделанная мультиплеерная карта **Soldier of Fortune** с таким же названием. **Landsitz** — большой дворец, в котором развернутся сражения между британцами и фашистами. **Officespace** — пятиэтажное офисное здание. **Beauville** — хорошо прорисованный разбомбленный городок. **Das Boot** — гавань, за которую сражаются советские и немецкие войска. **The Valley_1.2** — хорошая карта в виде небольшой долины.

QUAKE III ARENA

Предлагаем вашему вниманию девять отменных карт. Карта **dk7**, рассчитанная на



чинающих игроков, не потребует от вас никаких особых навыков и умений. Дизайн карты — на высоте. **Eternal Arenas** практически полностью копирует один из уровней знаменитой игры **Wolfenstein 3D**. Карта **Geometrica** — это сплошные прямые линии, углы и прочие геометрические радости. Прежде чем приступить к игре на карте **Obsolete**, прибавьте яркость монитора — карта очень темная. Простая и увлекательная карта **Palindrome** наверняка понравится новичкам. Если вы решили отнаться по полной программе и не грузить себя, любимого, то карта **Shad3DM1** — **Damaged** произведет на вас самое благоприятное впечатление. Карта **The Frag Pipe** поразительно точно копирует одноименную карту из игры **Quake II**. Царство синего цвета — это **Trajectory GeoComp**. И, наконец, самая многострадальная карта этой подборки — **Walk Don't Run**, смотрите, не упадите с высоты. Кроме карт в подборке вас ждут две модели игроков. **Miss**



— это красивая стройная девушка, одетая в облегчающий костюм. **Dragongirl** — великолепно прорисованная девушка-дракончик.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА CD/DVD

Сводка по компьютерным клубам России находится на диске в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку было добавлено 2 клуба. "Порт" из Новороссийска — 30 компьютеров уровня P-4 2400, и клуб **Next** из Казани — 15 машин уровня Celeron 1700. Владелец клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на CD/DVD.

Сводка проживает по адресу: Наш диск — ИнфоБлок.



STAR WARS: JEDI KNIGHT — JEDI ACADEMY

Десять замечательных карт — каждая с великолепным музыкальным сопровождением. **Battle X** даст вам возможность вволю попрыгать по висящим в воздухе платформам. Сорваться и погибнуть — левое дело. Карта **Endurance of Hatred** продемонстрирует все ужасы ада, ибо сражения проходят



именно там. **Forest** — как явно следует из названия, это просто лес — обширная территория, засаженная деревьями. Карта **Industrial Training Station** представляет собой арену и несколько комнаток. Самая интересная карта этой подборки — **Island Thunder** — переносит игрока на средневековый парусник, где и будут проходить сражения. **Orbital Equanimity** — братский привет от игры XIII. На карте **Peanut Butter** вы будете сражаться на небольшом клочке земли. **Realm OF hell** — это еще одна карта, действие которой происходит в аду. Карта **Reactor core** — опять же братский привет, на сей раз от игры TRON 2.0. Ну и завершает нашу подборку сверкающая и блестящая, как новогодняя елка, карта **Shiva duel**.



COUNTER-STRIKE

Шесть отличных карт. **De_5Xatka** перенесет вас в типичный российский городок — ржавые гаражи, грязные улочки и общая атмосфера запустения. На карте **de_dvor** ареной битв станут дворы и переулочки Санкт-Петербурга. Карта **de_krater_club** представляет собой боулинг-клуб, который наглые террористы решили к чертям собачьим взорвать. Если вы предпочитаете играть на стороне закона — ваша задача не дать мерзавцам воплотить в жизнь зверские планы. Разумеется, при игре за террористов ваша цель как раз обратная — перебить всех контролов и взорвать клуб. Отменная карта **de_indust** отличается не только прекрасным дизайном, но и тща-



тельно выверенным балансом. Сравнительно небольшая карта — **de_trash_metal**, сражение на ней происходит на каком-то заброшенном заводе. Полуразрушенные здания, искорверканные автомобили и готовые вот-вот взорваться бочки — все это создает неповторимую атмосферу общего запустения. И, наконец, последняя карта нашей подборки — **de_shooting**, которая покажется раем снайперам. Приготовьтесь к тому, что вам придется в совершенстве освоить AWP, иначе выйти живым из сражения будет очень трудно.

Две модификации. **Soviet Army Pack** заменяет все оружие на российское. Теперь противников надо отстреливать из автоматов АК-74, АКМС, АКСУ, ПП-19 "Бизон", а также из пистолетов Макарова, ТТ, автома-



тического Стечкина и так далее. Все модели превосходно прорисованы и с точностью воспроизводят настоящее оружие. Кроме того, модификация заменяет скины игроков. На смену бойцам SAS и SWAT пришли brave парни из "Альфы", "Витязя" и ВДВ. Естественно, террористы теперь — это чеченские боевики, афганские моджахеды и бойцы террористической организации "УНИТА". Модификация **Russian Hostages** заменяет скины заложников. Если раньше нам приходилось спасать каких-то не очень симпатичных ученых, то теперь мы будем вырывать из лап террористов очаровательных девушек. Во время спасения нежные создания ругаются по-русски, словно пьяные извозчики, что придает им своеобразное национальное обаяние.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Итак, Unreal Tournament сменил цифру в названии с 2003 на 2004, и все прогрессивное человечество стремительно переходит на новый "анриль", а народные умельцы начинают делать новые карты и модификации. В этой подборке вас ждут три интересных модификации и четыре отменные карты.

Модификация **Siege** добавляет в ураган-



ный геймплей UT2004 элементы RTS. У каждого игрока появляется возможность строить здания — турели, оружейные мастерские и так далее, развивая собственную базу и превращая ее в настоящую командный центр. Модификация **Ejection** дает игрокам возможность автоматически выпрыгивать из взрывающихся машин и таким образом спасать свою жизнь. И, наконец, последняя модификация — **Jetpack** — выдает каждому игроку по реактивному ранцу. Теперь вы сможете без ущерба для здоровья выпрыгивать из истребителей прямо в воздухе.

Карта **Campgrounds 2004** — это улучшенный и дополненный ремейк известной DM-карты из **Quake III Arena**. **Lost 2004** — отменная CTF-карта, отличающаяся оригинальным ди-



зайном: половинки карты, принадлежащие разным командам, оформлены в разных стилях, и понять, где свои, где чужие — совсем несложно. Карта **Peak Monastery** переносит вас в горный монастырь, выполненный в стиле первого Unreal Tournament; и, наконец, карта **Topgun** представляет собой островок, над которым летает очень много истребителей. ■

над рубрикой
«deathmatch» работали:

Unreal Tournament 2004:

Роман Елшин

Counter-Strike: Андрей Чалпук

«deathzone»

Андрей Калинин, Иван Рожнев,
Артем Волик и Владимир Кушнин

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: ДМИТРИЙ КУЗНЕЦОВ



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

26 апреля популярный портал **Counter-Strike.ru** сменил владельца. Новым владельцем стала компания "Медиа-сервис 2000", некоторое время назад зарегистрировавшая на территории России торговую марку Counter-Strike.

В ноябре 2003 года "Медиа-сервис 2000" уже пытался заявить о своих правах на Counter-Strike в России, однако их соперником оказался "МТУ-Интел", которая проводит соревнования по этой игре, и претензии "Медиа-сервис-2000" оказались несостоятельными. Однако, являясь владельцем торговой марки Counter-Strike на территории России, компания подала в суд на владельца Counter-Strike.ru. Самое невероятное состоит в том, что ответчик узнал о судебном иске только после того, как разбирательство было завершено в пользу "Медиа-сервиса".

Ситуацию комментирует **Михаил Иванов**, руководитель сайта Counter-Strike.ru:

"В 2000 году мы зарегистрировали домен counter-strike.ru и начали его развивать. Обращая внимание, что на тот момент в России марки Counter-Strike не было и в помине. Наш интернет-проект — некоммерческий, и мы поддерживаем его на свои деньги. Вдруг в 2003 году объявила компания "Медиа-сервис 2000", которая зарегистрировала торговую марку Counter-Strike. На данный момент нам известно, что ей удалось каким-то образом отсудить у нас домен. По заявлению господ из "Медиа-сервиса 2000", они посылали Сергею Иванову (на которого зарегистрирован домен) уведомления о подаче искового заявления, однако, со слов независимого лица, Сергей ничего не получал и ни под чем не подписывался, но в судебном деле есть все извещения с подписью некоего "Сергея Иванова". Мы узнали об инциденте только сейчас, когда судебный процесс уже завершился в пользу истца и истек срок кассации.

Мы будем бороться, используя все свои связи и возможности. Более того, наш проект начинает бороться с пиратством как таковым, в любом его проявлении — будь то незаконное владение торговой маркой или выпуск пиратских дисков".

Мечта любого варкрафтера — достичь 50-го уровня на **Battle.net**. Сильнейший, по оценкам многих знатоков, игрок мира за ночных эльфов, москвич **aT.Deadman.vWeb**, в конце апреля достиг 50-го уровня и занял первую строчку дуэльного лидера Northrend (Европа). Статистика его аккаунта arm70 такова: 389 побед при 86 поражениях.

На втором месте — швед **SK.Heman** (Альянс, 47-й уровень, 282 победы при 58 пораже-

ниях), третий — голландец **4K.Grubby** (Орда, 47-й уровень, 368 побед при 84 поражениях). Наши поздравления — сильнейшему варкрафтеру России, который доказал свое превосходство и на полях Battle.net. Множество красивейших реплеев с участием этого игрока вы можете найти на нашем CD и DVD.

В конце апреля прошел скандинавский квалификационный турнир **Nordic Cyber Challenge #2 Invite**, победители которого смогут принять участие в **Nollelva Digital Event 2004** — гигантском шведском игровом фестивале, куда приглашены более 4500 геймеров. Это событие состоится 28 октября — 2 ноября 2004 года. От России в этой квалификации принимали участие команды **Virtus.pro**, **M19**, **Flashback** и **ITsIPvP**. Только игроки **Virtus.pro** смогли выйти из групп. Остальные российские команды выступили неудачно.

В групповых матчах **Virtus.pro** уверенно обыграла двух соперников и вышла из группы, сыграв вничью с командой **HIO**. Далее последовала красивая серия побед в матчах play-off, и наконец — победа в суперфинале: датчане **Nitrous Oxide** проигрывают **Virtus.pro** со счетом 1:2 по картам (13:10 de_train, 2:13 de_cbble, 0:13 de_dust2).

Игрок **Virtus.pro** > F_1N великолепно играл в течение всего плей-офф, показал невероятное мастерство в финале — и был удостоен звания "самого важного игрока своей команды". Таким образом, **Virtus.pro** взяли первое место и призы, включающие VIP-квиты (команда и менеджер) на **Nollelva Digital Event 2004**. Заметим, что это первый значительный успех российской CS-команды на скандинавских online-турнирах. Записи матчей российской суперкоманды находятся на нашем CD и DVD!

9-12 апреля в небольшом шведском городе Йочинг прошел традиционный турнир **Quake LAN 2**, полностью посвященный различным видам игры в **Quake III Arena**. В прошлом году победителем этого турнира стал москвич **Cooler** (Антон Синьгов), после чего и началась серия его великодушных побед на международных соревнованиях 2003 года. В этом году в Швецию отправились че-



■ Eirajoo приехал в Швецию из Южной Америки, чтобы поиграть в Quake 3.



■ Москвич **ASUSc58-Morfez** стал "отцом", победы великого и непобедимого czm'a.

тыре российских дуэлянта — **4z-Cooler**, **ASUSc58-jibo**, **ASUSc58-Morfez** и **4z-Mikes**, чтобы принять участие в дуэлях и командном чемпионате. Интересно, что москвичи из **Team Moscow** пригласили сыграть за них легенду Quake III — шведа **proZaC'a**.

Квартет **4z-Cooler**, **ASUSc58-jibo**, **proZaC** и **4z-Mikes** занял второе место в тимплейном турнире, уступив в суперфинале лишь многократным чемпионом мира последних лет — легендарным **ICE cLIMBERS**.

Что касается дуэлей, то на этот раз показать силу русской игры в Quake III не удалось. Россиян остановил швед **fookie**, который красиво выиграл турнир. Наши игроки довольствовались лишь 4 и 5 местами (**Cooler** и **Morfez** соответственно). Лучшие демописи этого турнира — на нашем CD и DVD.

Небывалая по своим размерам сделка состоялась в корейской профессиональной лиге **Starcraft**. Игрок **SlayerS_BoxeR**, получивший недавно титул "Величайшего прогеймера всех времен", и его команда **4U** подписали контракт с крупнейшей телекоммуникационной компанией Южной Кореи — **SK Telecom** — на 200 000 долларов. Показательно, что вылет игрока **BoxeR** с **Ongamenet Starleague**, не попавшего в основную турнир, никак не повлиял на заключенные сделки.

В конце апреля поползли слухи о том, что в лучшей CS-команде России **Virtus.pro** происходят перемены. Мы обратились за разъяснениями к менеджеру команды **Ирине Семеновой**. Вот что она рассказала:

"Патерку игроков покинул **Flatra**. Причины его ухода нам самим чрезвычайно неприятны, однако этого шага мы давно от него ждали. Конечно, мы всегда боролись за сохранение состава, но потеря Алексея не стала для нас ударом. Буду откровенна, команду **Virtus.pro**, очевидно, пытались развалить и пользовались при этом достаточно грязными методами. Мне чрезвычайно приятно, что остальные игроки и весь наш менеджерский состав, за исключением **Monstr1k'a**, выдержали этот "раз". Два дня назад мы пригласили в



■ Сильнейшие квакеры Москвы — Evil, Morfez, jibo, Cooler

команду Snoop'a, и с первых же тренировок он прекрасно влился в коллектив. Добро пожаловать, Snoop!

Monstrik ушел из Virtus.pro вместе с Flat'ой, объяснив свой уход тем, что ему предложили лучшие финансовые условия. Напоследок хочется пожелать экс-тиммейтам удачи в их новой команде и посоветовать в будущем пользоваться игровой ареной для доказательства собственного потенциала, а не для выяснения отношений. А в наших ближайших планах — обкатка нового состава на ЛАНе в Перми 1-3 мая*.



24-25 апреля в московском интернет-центре Vika Web состоялось мероприятие под названием "Столичная квалификация на Первый Кубок России по киберспорту", которое привлекло внимание многочисленных геймеров. В течение этих двух дней была сформирована сборная Москвы, которая будет сражаться на финале Кубка России в середине мая.

Соревнования прошли в четырех номинациях: Counter-Strike, Ил-2 Штурмовик: Асы в небе, Warcraft III: The Frozen Throne и Quake III Arena. Два лучших игрока в каждой номинации получали призы и право выступить на Кубке России. Вот имена тех, кто будет представлять Москву на всероссийском суперфинале:

Counter-Strike 5x5:
1 место — r095us.ru (Ant'killer, Xenitron, Romashka, MegioN, Flatra).
2 место — Flashback (Mosk, Dimadread, keks, Medic, hooch).
Quake III Arena 1x1:
1 место — Cooler.
2 место — ASUSc58-jibo.
Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:
1 место — aT.Deadman.vWeb.

2 место — vWeb.Advocate.
Ил-2 Штурмовик: Асы в небе 1x1:
1 место — =FB=viks.
2 место — TM_RR_kami.

Лучшие демозаписи с этого турнира вы можете посмотреть на нашем CD/DVD.



В конце апреля состоялась пресс-конференция World Cyber Games 2004 Russian Preliminary, в ходе которой журналисты узнали о том, когда состоится главный киберспортивный турнир России этого года.

Российский финал пройдет 6-10 июля 2004 года. Организаторы пока не выбрали место проведения финала, но заверили, что окончательное решение станет сюрпризом для всех. 25 000 долларов из общего призового фонда в 100 000 долларов пойдут на квалификации в регионах, таким образом, призовой фонд российского финала составит 75 000 долларов. Такие большие деньги в России еще не разыгрывались.



17 апреля в столичном клубе Flashback женская команда по Counter-Strike pro.Girls (Manya, Lenaz, Mars9, Nana, Fana) из Екатеринбурга выиграла российскую квалификацию на Женский Кубок Мира по Counter-Strike, проходящий во Франции в июле этого года, победив лучшие московские девичьи

команды, которые по всем прогнозам считались фаворитами соревнований. Всего в соревнованиях участвовали семь команд из Москвы, Санкт-Петербурга, Нового Уренгоя и Екатеринбурга. Вот небольшое блиц-интервью с новоиспеченными чемпионками России:

"Игромания": Как вас встретила Москва?
Оправдались ли ваши ожидания на ESWC.RU? Понравилась ли атмосфера, организация соревнований?

Manya: А никак нас Москва не встретила! Мы тоже как-нибудь таким же образом москвичей встретим! Организация хорошая, хотя во время игры были некоторые негативные моменты... но я лучше промолчу.

Mars9: Москва встретила пустым перроном и долгими, нудными бужданиями в поисках клуба и гостиницы. На ESWC Россия очень хотелось выиграть, но все же разум подсказывал, что там будут сильные соперники, так что ожидали всего, что угодно. Турнир понравился, по сравнению с теми, в которых мы играли раньше. Все было организованно хорошо, приятно было поиграть на таком турнире, понравился клуб, в котором проходили игры.

Fana: Я особых надежд не питала, старалась все трезво оценивать. Девчонки были очень дружелюбны, а команда "ФлашБэк" вообще очень тепло нас встретила.

Lenaz: Атмосфера была напряженной. Это в принципе понятно. На никто не знает — и мы никого. А в остальном — все нормально было.



Пластмассовые фигурки персонажей известных игр стоят на одном из первых мест в списке сопутствующих товаров, которые охотно раскупают игроки. Blizzard выпускает такие фигурки, изображающие героев Diablo II и Warcraft III, Microsoft тиражирует Master Chief'a и прочую Halo-братию. А вот для Counter-Strike, несмотря на всю кажущуюся легкость этого дела (обычные солдатики), никто, кроме самих фэнов, ничего не делал.

Однако недавно на сайте 3Dsupply.com появились всевозможные небольшие (всего 6-8 сантиметров) забавные фигурки из CS. Симпатичные статуэтки, напоминающие героев комиксов, стоят сравнительно недорого — 9-10 евро.



■ От этих людей многое зависит в жизни российских киберспортсменов.



■ pro.Girls — красавицы играют в CS!



РЕПОРТАЖИ

ACON4 RUSSIA — DEADMAN ЕДЕТ ПОКОРЯТЬ МИР

Если вам 16 лет и вы любите путешествовать, срочно начинайте осваивать Warcraft III: The Frozen Throne. Ваши сверстники на Западе и Востоке уже сделали эту игру своей профессией, которая приносит им стабильный доход.

Компания ABIT решила провести среди геймеров 20 стран Неофициальный Чемпионат Мира по Warcraft III. В апреле-мае прошли национальные отборочные игры. В России Национальная профессиональная киберспортивная лига (НПКЛ) провела крупный турнир ACON4 Russia, который и выявил счастливицу, отправляющегося в Шанхай на всемирный финал. Там ему предстоит бороться за настоящий автомобиль производства KIA Motors.

17-18 апреля состоялся турнир ACON4 Russia. 72 участника турнира, зрители и солидный штат организаторов собрались в столичном клубе Vika WEB для того, чтобы выбрать лучших из лучших. Национальная квалификация — событие серьезное, и отбор был

очень жестким. Сначала прошли групповые матчи, затем play-off на вылет.

Турнир запомнился не только хорошей организацией, бодрой атмосферой, но и многочисленными призами, которые были вручены не только игрокам, но и победителям многочисленных конкурсов, организованных спонсорами. Материнские платы, видеокарты, надувные мячи, напульсники, плакаты, брелоки, ручки, наклейки-татуировки, напитки и многое другое от компаний ABIT, Intel, Kingston, Western Digital.

К концу второго дня стали известны победители ACON4:

1 место — vWeb.Deadman:

а) оплаченная поездка на финал чемпионата в Китай;

б) оперативная память от компании Kingston;

в) жесткий диск от компании Western Digital;

г) 10000 рублей.

2 место — Caravaggio — 20 000 рублей.

3 место — SouL — 10000 рублей.

4 место — fm.Karma — 5000 рублей.

Мы задали несколько вопросов директору по маркетингу компании ABIT Computer Corporation — Скотту Тирвеллу:

“Игромания”: Что побудило компанию ABIT участвовать в организации ACON4?

Скотт Тирвелл:

Турниры, подобные ACON4, уже не редкость. Многие организаторы “железа” считают своим долгом организовывать подобные мероприятия.

Не так давно прошли турниры CPL (организатор — Intel) и World Cyber Games (организатор — Samsung). Но оба эти турнира были нацелены на профессиональных игроков. Мы же посчитали, что необходим турнир, в котором могли бы принять участие как профессионалы, так и любители. На ACON игроки-любители могут просто получить удовольствие от процесса игры, а также испытать себя, соревнуясь с профессионалами. ACON — международный турнир, что дает прекрасную возможность встретиться на поле боя игрокам из многих стран.

“Игромания”: Как известно, это первый турнир, организованный ABIT в России. Какие конкретные цели ставит перед собой ABIT, и почему для соревнований был выбран именно Warcraft III?

Скотт Тирвелл: Цель нашего турнира — объединить геймеров всех стран и дать им возможность сразиться друг с другом. ABIT производит продукцию, созданную геймерами (многие инженеры ABIT сами очень любят играть) для геймеров. Поэтому нам очень близки проблемы геймеров, и мы стараемся сделать их жизнь более полной и интересной.

Что касается выбора дисциплины, то Warcraft III — это игра, популярная во многих странах мира. Поскольку наш турнир проводится в 20 странах и регионах с финальной игрой в Шанхае (Китай), мы стремились выбрать игру, одинаково популярную во всех этих странах.

“Игромания”: Насколько серьезны планы ABIT относительно киберспорта, и планируется ли проведение турниров по другим дисциплинам?

Скотт Тирвелл: Поскольку наша продукция популярна среди геймеров, мы, в свою очередь, тоже хотим сделать что-то для развития киберспорта. Скажу вам по секрету, что ACON — первое из трех запланированных нами на этот год киберспортивных мероприятий.

Кроме этого, мы думаем о создании собственных геймерских команд, которые могли бы принимать участие в турнирах по всему миру. ■



■ Скотт Тирвелл (Abit) выступает перед участниками турнира.

1. ■ ACON4 Россия.

2. ■ Deadman — ему 15 лет — сильнейший игрок мира в Warcraft III за ночных эльфов на Battle.net.

3. ■ Deadman в игре.

4. ■ Ranger — был фаворитом, но ему не повезло.



НА CD И DVD

1. Лучшие записи QLAN2 в номинациях: Quake III Arena 1v1 и TDM.
2. Записи игр с Nordic Cyber Challenge в номинациях Counter-Strike.
3. Записи лучших игр с ACON4 в номинации Warcraft III.
4. Записи финалов с московских отборочных к Кубку России.
5. Лучшие реплеи апреля Warcraft III: The Frozen Throne.

КОДЕКС

F1 console <cheat enabled> Wait... ScrollLock F12 Break SysRq Enter
ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Men/Dec

E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании и так далее.

Sacred (Князь Тьмы)

Начните игру с параметром **cheats=1**. Прописите его в свойствах ярлыка, в графе Путь. После этого во время игры откройте консоль клавишей "~" и прописывайте коды.

Sys cheats 963 — мастер-код.

Cheat lord — неуязвимость.

Cheat teleport — телепортироваться.

Cheat suicide — самоубийство.

Нижеприведенные коды использовались в демо-версии игры, но они работают и в полной версии.

Cheat rare — получить редкие вещи.

Cheat upgrade — получить все модификации для текущего персонажа.

Cheat setgold x — получить x золота.

Cheat addexp x — получить x очков опыта.

Cheat setlevel x — поднять текущий персонаж до уровня x, максимум — 255.

Cheat setherolevel x — поднять уровень героя до x, максимум — 255.

Cheat fogofwar — убрать туман войны.

Sys fps — показать количество кадров в секунду.

Celtic Kings: The Punic Wars (Король друидов 2: Пунические войны)

Во время игры нажмите **Enter** и прописывайте коды.

Togglefog — выключить туман войны.

Togglelevis — убрать дома и строения.

Removedecors — убрать деревья, кустарники и прочую растительность.

Flatterrain — сделать всю карту плоской.

Showflatterrain — изменить поверхность карты.

Ae — показать настройки уровня.

Dumpobj — показать статистику выбранного юнита.

Usr — дополнительная статистика.

Debugselected — открыть дебаггер для выбранного юнита.

Esg — показать информацию об армии неприятеля.

Gmp — показывать координаты курсора.

Pause — пауза.

Screenshot — снять скриншот.

Save — сохранить игру.

Printmemstats — вывести статистику занятой оперативной памяти.

Quit — выйти из игры.

Магия войны: Тень Повелителя

Во время игры нажмите **Enter** и введите коды в появившейся консоли.

arismeywarriors — получить воинов.

perfectwarrior — получить киборга.

iamgreatcornholio — получить много очков опыта.

gimmegimmegimme — получить 1000 единиц золота.

EasyWin — мгновенная победа.

ShamefulLoss — мгновенное поражение.

exit — мгновенный выход из игры.

Все коды регистрозависимые.

Gangland

Коды вводятся в консоли, которая вызывается нажатием на клавишу "~" (тильда).

cheat wowitsgreattobetheboss — неуязвимость.

cheat needmorelead — 1000 всех ресурсов.

cheat youbetterpay — 100000 денег.

cheat kidiseeeverything — открыть карту и убрать туман войны.

cheat loonies — получить бойца с двумя "томпсонами".

cheat alienprophets — получить переодетых полицейских.

cheat iwillmakethefamilyrich — получить одного адвоката.

cheat iwillripyourarmsoff — получить одного гангстера.

cheat youllittlehottheyou — получить одну девушку для приманки.

cheat pocketfullofdough — получить одного бизнесмена.

cheat youlriverlandedoverthere — получить одного ракетчика.

cheat youhadbetterwearkevlar — получить одну черную вдову.

cheat trustmewithyourlife — получить одного телеохранителя.

cheat likeatonofbricks — получить одного подрывника.

cheat ihavetenpoundfists — получить одного громилу.

cheat youwillbestunned — получить террориста.

cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine — получить вора.

cheat iwilltakecareofyou — получить Большую Мамочку.

cheat thegreatvassilizaitsev — получить снайпера.

cheat iknowindintoo — получить ниндзя.

Hitman: Contracts

Откройте стандартным "Блокнотом" файл **hitmancontracts.ini** и добавьте следующие две строки, учтите, что регистр имеет значение:

ENABLECONSOLE 1

ENABLECHEATS 1

После этого в игре нажмите одновременно **Shift+Esc**. Вы попадете в меню выбора кодов. Там все понятно. Выберите 1, чтобы включить соответствующий код, и 0, чтобы его выключить.

Manhunt



В главном меню игры есть пункт **Cheats**. Для того, чтобы получить доступ к кодам, необходимо пройти соответствующие уровни игры в режиме Hardcore.

Urunfast — пройдя 1 и 2 уровни, получить доступ к "Runner mode".

Allrdeaf — 3 и 4 уровни — "Silence mode".

Healback — 5 и 6 — "Regeneration".

Theyboom — 7 и 8 — "Helium hunters".

Ugotarms — 9 и 10 — полная амуниция.

Unithard — 11 и 12 — более сильный персонаж.

Bunysuit — 13 и 14 — костюм кролика.

Hellsuit — 15 и 16 — костюм обезьяны.

Evileyes — 17 и 18 — невидимость.

Piggsuit — 19 и 20 — костюм поросенка.

Читательские пасхалки

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, прикоп — из какой-либо популярной игры, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то так уж и быть, не снимайте), архивируйте скриншот и текстовый файл архиватором **RAR** и шлите нам по адресу: **codex@igromania.ru**.

Если пасхалка (или другой секрет) нам понравится, мы обязательно опубликуем его на страницах "КОДЕКСА" и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена.

Да! Самое важное! Если вы проявите активность и будете присылать много интересных пасхалок, то мы в кратчайшие сроки учредим приз на лучшую пасхалку месяца.



Шестнадцатеричные коды

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе **"Софтверный набор"**. А в другом разделе, в **"ИнфоБлоке"**, находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказывается о том, как создаются **трейнеры** (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатеричных кодов).

Silent Hill 2

01F7A7F0 — количество аптечек.
01F7A7F2 — количество ампул.
01F7A7F6 — патроны для пистолета.
01F7A7F4 — патроны в обойме пистолета.
01F7A7FA — патроны для шотгана.
01F7A7F8 — патроны для шотгана в обойме.
01F7A7FE — патроны для винтовки.
01F7A7FC — патроны для винтовки в картридже.

Операция Silent Storm

167BE06C, 17295AE4, 17295B64 — очки характеристик персонажа.

X2: The Threat

085838D8 — деньги.



Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки использовать для озвучки Windows, текстуры — для создания модов.

Beyond Good and Evil

В корневом каталоге игры лежат основные запускающие файлы и настройки конфигурации. Кроме того, сюда же кидаются сохраненные игры. Здесь же лежит и основной архив игры — **sally_clean.bf**, который весит почти полтора гигабайта. Стандартными средствами он, к сожалению, не открывается — ждем распаковщика.



KODEx НА КОМПАКТАХ И DVD

Архив всех разделов KODEx ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе **"Софтверный набор/Игроманский стандарт"**. Пользуйтесь на здоровье!

<Каталог игры>Drivers — все системные файлы игры. Создаются при задании начальной конфигурации.

<Каталог игры>Manual — полное описание игры.

Far Cry



В корневой каталог игры помещаются снятые скриншоты.

<Каталог игры>Bin32 — системная папка игры с основными запускающими файлами игры и редактора. Сюда же следует кидать и трейнеры к игре.

<Каталог игры>Editor — ресурсы встроенного игрового редактора.

<Каталог игры>FCdata — папка с основными ресурсами игры. Они лежат в архивах с расширением **.pak**. Открываются любым распаковщиком, например, WinZip.

<Каталог игры>FCdata\Textures.pak — игровые текстуры.

<Каталог игры>FCdata\Sounds.pak — игровые звуки (без музыки).

<Каталог игры>FCdata\Scripts.pak — игровые скрипты.

<Каталог игры>FCdata\Objects.pak — модели всех игровых объектов.

<Каталог игры>FCdata\Music.dat — игровая музыка, разложенная по папкам согласно локациям.

<Каталог игры>Languages\Movies — игровое видео в формате **.bik**.

<Каталог игры>Levels — игровые уровни, их описания и скрипты. Используются для открытия встроенным редактором.

<Каталог игры>Profiles — игровые профили.

<Каталог игры>register — утилита онлайн-регистрации игры.

<Каталог игры>Support — инструкция к игре.

В корневом каталоге игры также лежит файл **DevMode.lua**. Если хотите покопаться в настройках игры, в основном — с параметрами персонажа, стоит просмотреть этот файл стандартными "Блокнотом".

Manhunt

В корневой директории игры лежат ссылки на сайт игры и разработчиков.

<Каталог игры>Audio — папка с игровыми звуками и музыкой.

<Каталог игры>Unitscripts — игровые скрипты и настройки.

<Каталог игры>Levels — все относящееся к игровым уровням. На каждый уровень выделена отдельная папка.

Сохраненные игры лежат в директории Мои

документы\Manhunt User Files\SaveGames.

Классика

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но интересные до сих пор.

Dungeon Keeper

На основном игровом экране прочекайте **please give all**. Это даст вам все строения, ловушки и монстров.

Dungeon Keeper 2

Во время игры нажмите **Ctrl+Alt+C**. После этого пишите коды.

Show me the money — получить много денег.
Now the rain has gone — показать всю карту.

Feel the power — проапгрейдить всех ваших монстров до 10 уровня.

This is my church — получить все комнаты.
Fit the best — получить все комнаты и все ловушки.

I believe its magic — получить все магические заклинания.

Do not fear the reaper — мгновенно выиграть уровень.

Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть **easter eggs**, в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Sim City 3000

Заработайте 2000000 у.е. Включите по очереди каждую катастрофу. Снизьте все налоги и сборы до нуля. Расстратыте бюджет до 10000. После этого прямо во время игры наберите **Go flower power**. После проданных манипуляций ваш бюджет удвоится, а все здания превратятся в цветы!

В игре можно найти скрытую мелодию из **Sim City 2000**. Для этого найдите файл **audio.ini**. Откройте его в "Блокнотом". В самом конце документа вы увидите строку примерно такого содержания:

SimCity 2000 Theme 0,0,0,1

Измените ее на:

SimCity 2000 Theme 0,1,0,1

Теперь трек можно выбрать в меню настроек игры.

Постройте в городе ферму. После этого вызовите нападение НЛО. Не выключайте сирену до того, как пришельцы улетят в космос. После этого увеличьте вид и посмотрите на ферму. Вы увидите знаменитые круги на кукурузных полях.

Во время игры наберите **Ctrl+Alt+Shift+C**. Появится консоль со строкой **Simon says**. То, что вы печатаете в этой строке, появится на первой странице следующей газеты.

Если во время игры зажать **Shift** и набрать **AVALANCHE!**, весь город завалит снегом.

"Стандартные коды",
"Шестнадцатеричные коды",
"Игровые ресурсы", "Классика",
"Easter Eggs" (Dungeon Keeper,
Sim City 3000) — Александр Овсянский.
Общее руководство геймхакаерской
деятельностью — Алексей Макаренко.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Dungeons & Dragons

Духотная эпопея конкурса Fantasy Setting Search, затеянной компанией



Wizards of the Coast в поисках нового официального сеттинга для D&D, подходит к концу — уже в этом месяце выходит базовая книга, описывающая совершенно новый фантастический мир Эберрон. На 288 страницах

Eberron Campaign Setting игроки обнаружат детальное описание игровой вселенной, представляющей собой взрывоопасную смесь традиционного фэнтезийного антуража, вполне современной социальной и психологической противоречивости, а также достигшей невиданных высот развития магии. Помимо детального описания истории, географии, общественной структуры и космологии мира, книга содержит четыре новые расы для персонажей, семь десятков новых навыков, восемь дополнительных престиж-классов и один обычный, множество деталей снаряжения, магических предметов, заклинаний и всего необходимого для полноценной игры, полной зрелищности и драматизма. Все это — при цене \$40.

Издательство **Sovereign Press**, получившее «на откуп» от «Визардов» лицензию **Dragonance**, выпустило в мае

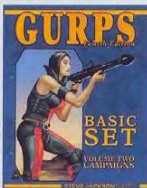
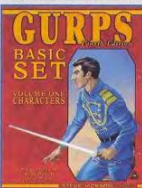


бестиарий мира «Саги о Конье» под метким и оригинальным заглавием **Bestiary of Krynn**. Авторы книги, **Cam Banks** и **Andre La Roché**, предлагают читателям

ознакомиться с десятками существ и рас, созданных щедрым воображением многочисленных авторов «драконовской» эпопеи: от ящероподобных бакалы до крылатых кири, — в том числе и с теми, которые еще не появлялись на страницах игровых дополнений. Многочисленные цветные иллюстрации, пример которых вы можете видеть на обложке, должны наилучшим образом выделить книгу из обильного потока d20-бестариев. Цена — \$35 за 160-страничный том.

GURPS

В августе лучшая-в-мире-универсальная-ролевая-система в очередной раз будет переиздана — уже в виде четвертой редакции, улучшенной и дополненной. Базовые правила будут разбиты на две книги: **GURPS Characters** и **GURPS Campaigns**. Первая, как и следует из названия, будет предназначена для игроков и посвящена всевозможным аспектам персонажестроения; займет она 352 страницы и стоит будет 40 долларов США. Вторая, ориентированная скорее на мастеров, выйдет покороче (256 страниц) и подешевле (\$35), зато, помимо общих правил миростроения, будет содержать готовый базовый сеттинг. Также будет выпущено коллекционное издание правил — два тома в обложках «под



кожу» и в фирменном футляре (\$125). На разработку и отлаживание обновленной игровой механики ушло два года — при этом авторы стремились к тому, чтобы **GURPS** оставался **GURPS**ом. Поэтому большинство книг третьей редакции (кроме, разумеется, базовых правил) будут в той или иной степени совместимы с «четверкой». В планах издателя игры, **Steve Jackson Games**, значит, обновление «инструкций по обновлению», подобно выпущенным **WotC** после выхода **D&D 3.5**. Вслед за базовыми книгами **SGGames** обещают выпустить в месяц по одному «большому» допол-

нению к линейке — объемом не менее 200 страниц, в твердом переплете и с цветными иллюстрациями. Среди этих книг будет первый полноценный сеттинг **Infinite Worlds** и долгожданная **GURPS Vorkosigan** — по книгам Баррарского цикла Л. М. Буджолд.

КОЛЛЕКЦИОННЫЕ
КАРТЧНЫЕ ИГРЫ

У поклонников Гибсона и Стерлинга («Бегущего по лезвию» и «Джонни-мнемоника») появилась еще одна немаленькая радость — этой весной был запущен проект **Cyberpunk the CCG**. Классический мир киберпанка, возможно, знакомый нашим читателям по ролевой игре



Cyberpunk 2020, теперь прибор и карточное измерение. Две колоды карт перенесут игрока на улицы калифорнийского Найт-Сити, ставшие ареной противостояния могущественных корпораций и организованной преступности. Вам предстоит нанимать оперативников — от копов и техников до хакеров и рокеров, — выдавать им снаряжение и кибернетические «примочки», отправлять их на выполнение миссий и отбиваться от соперников. Базовый сет, **2020**, появился в апреле и распространяется в шести видах 84-карточных стартеров и 10-карточных бустерах. Выход первого расширения намечен на лето. В качестве призовой поддержки выпущены уникальные ламинарированные карты с хромовыми вставками — такого индустрия ККИ еще не видела. ■



Magic: The Gathering

Профессиональная «Магия» идет вперед! Последние три **Grand Prix** в формате **Mirodin-Darksteel Limited** увидели своими результатами. **Grand Prix Sendai** остался за Ichiro Shimura, который в полуфинале обошел Джина Окамото. Кроме того, в топ-8 прокрасался Антуан Руэль. На **Grand Prix Columbus** победителем стал Майк Туриан. Хитом турнира была Kate Stavola, прошедшая «швейцарку» без стандартных 3-х бую всего с одним поражением и срезавшаяся в топ-8 на Туриане. Что странно, единственным именитым игроком в топ-8, кроме победителя, был Брук Паркер. А вот на **Grand Prix Birmingham** победа досталась молодому и перспективному Stefan Jedlicka. «Швейцарка» в 16 туров прошла для него без ничьих и поражений, а в последней партии оппонентом был сам Кай Бадде, пролетевший таким образом мимо топ-а. И еще, в четвертьфинале наш герой обыграл своего младшего брата Niki. Оба готовились к турниру в **Magic Online** — результат налицо.

Два солидных турнира в формате **Team Limited** также прошли в этом месяце. **Grand Prix Washington, D.C.** остался за относительно неизвестной командой **Thaataa's Me** в составе: Bill Stead, Charles Gindy и Chris Fennell. При этом их противниками были: в

полуфинале — **Re-elect Gore** (Jon Finkel, Brian Kibler & Eric Froehlich) и в финале — **Shenanigans** (Osyp Lebedowicz, Patrick Sullivan, & Adam Horvath). Последний участник топ 4 — **Your Move Games/Illuminati** (Darwin Kastle, Rob Dougherty, & Alex Shvartsman). Основным событием **Grand Prix Bochum** было то, что **Phoenix Foundation** (Марко Блом, Кай Бадде и Дирк Баберовский) не выиграло этот турнир. Более того, даже не попали во второй день после удараго начала 5-0. Победа досталась **Schietkoe** (Tom van de Logt и братья Cornelissen и Stijn).

Из локальных новостей. Завершились все **Региональные Чемпионаты, Миссруки** и прочие. А 8-9 мая прошел 6-й **Национальный Чемпионат России**. Колоды и имена победителей, подробности турнира и прочие — в специальном выпуске на компакт-диске.

Сетевая «Магия» цветет и пахнет. **Magic Invitational** состоится на **E3** посредством **Magic Online 2.0**. При этом в игре по сей день отсутствуют лиги и «швейцарка». График выхода новых сетов подразмывает, что **Fifth Dawn** (последний сет **Mirodin-блока**) выйдет в Сеть где-то в начале июля.

e-mail рубрики: vnescorp@igromania.ru

АСТРОИД

Жанр: военно-тактическая игра с миниатюрами ■ Издатель: Технолог ■ Распространитель: Технолог ■ Сайт: www.tehнолог.ru ■ Количество игроков: от 2 ■ Длительность партии: от 10 минут ■ Язык игры: русский



Геленджикская фирма "Технолог", один из ведущих отечественных производителей варгеймов и коллекционных миниатюр, порадовала игровую общественность своей новой линией — серией боевых роботов "Астроид". Это недорогие и симпатичные фигурки трехсантиметрового роста с движущимися частями, больше всего напоминающие популярные в первой половине девяностых годов пластиковые модели всевозможных существ. Первое, что привлекает в "Астроидах", — это их качество. Роботы выглядят стильно и вместе с тем классически, сразу вызывая в памяти японские и американские мультисериалы и комиксы, а детализация миниатюр не оставляет желать лучшего. После сборки (которая, как и во всех моделях "Технолога", обходится без капли клея) на фигурках не остается никаких "производственных излишеств" вроде кусочков обоя или бросающихся в глаза швов. Детали от разных моделей совместимы друг с другом: вы можете создать свои собственные варианты астроидов, а подключив к делу фантазию, нож и надфиль, — и точные копии мультяшных боевых роботов. Полистирол, из которого отлиты

миниатюры, замечательно поддается покраске, после которой фигурку не стыдно поставить на полку и показывать гостям.

Но главное в "Астроидах", как и во всех варгеймах, конечно, не это. Главное — то, что этими замечательными фигурками можно играть — устраивать масштабные многочасовые баталии и маленькие десятиминутные сражения. Правила, вложенные в наборы с миниатюрами, занимают всего 14 страниц и ориентированы, скорее, на младший школьный возраст, однако никто не мешает вам по вкусу усложнить игру или воспользоваться правилами другого варгейма. Впрочем, оригинальные правила "Астроида" — это именно то, что нужно для быстрого и динамичного боя. К каждой фигурке прилагается классический технологический "арм-лист" — описание боевых характеристик и способностей боевого робота. Единица времени — ход, на протяжении хода игроки по очереди совершают действия своими астроидами. Есть три вида действий: перемещение, стрельба и ближний бой, — причем вы можете выполнять их в любой последовательности. За ход робот

может переместиться в любом направлении на столько пятайсантиметровых "шагов", какова его скорость. Один раз за ход он может выстрелить во вражеского астроида, находящегося в пределах дальности стрельбы. Помимо этого он может приблизиться к противнику вплотную и атаковать его в ближнем бою. Результат боевых столкновений определяется двумя бросками кубика: один результат прибавляется к мощности стрелкового или ближнего оружия нападающего, другой — к защите атакуемого. В случае попадания (первая сумма не меньше второй) кубик бросается еще раз; этот результат указывает на ту деталь робота, которая подверглась атаке: корпус, правая или левая рука, ноги, ранец. У каждой детали — свой показатель "здоровья"; когда он снижается до нуля, астроид теряет часть своих функций или уничтожается. Наголову разгромивший армию противника становится победителем.

Линейка "Астроид" уже состоит из нескольких десятков разных роботов, планируется довести их число до полусотни. В стартовый набор, помимо собственно миниатюр, входят книга правил, кубик, арм-листы и мини-линейка. Обычных для "Технолога" художественных предисторий-легенд пока нет; возможно, они появятся в будущем. Выпускаются коробки с двумя, четырьмя и даже восемью разными миниатюрами. Играть можно как отдельными роботами (один на один), так и целыми армиями; в последнем случае для набора войск рекомендуется воспользоваться традиционной "очковой" системой закупки роботов.

В общем и целом, "Астроид" — это замечательная игра для малолетних варгеймеров, недорогие и высококлассные миниатюры, а также подходящий материал для отработки навыков покраски и моделирования. Серия, определенно заслуживающая внимания.

Петр Толенев

Геймплей	***** (5)
Игровой мир	***** (5)
Художественный дизайн	***** (9)
Качество изготовления	***** (9)
Оригинальность	***** (6)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	*****7



e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

ВОЙНА: БЛИЦКРИГ

Жанр: коллекционно-карточная игра ■ Издатель: Столица ■ Распространитель: Алергис ■ Сайт: www.game-war.ru ■ Количество игроков: 2
 ■ Длительность партии: от 45 минут ■ Язык игры: русский



Вторая мировая война 1939—1945 годов стала темой множества компьютерных игр, нескольких варгеймов и даже пары настольных ролевых. Впрочем, крупнейшие фигуры мирового игростроя довольно долгое время не решались создать коллекционно-карточное воплощение кровавого шестилетия, отдавая предпочтение вымышленным вселенным. Два года назад ситуация изменилась: события второй мировой легли в основу первой отечественной ККИ, которая так и называется — «Война». Нельзя сказать, что первые годы жизни «Войны» были безоблачными. Первое 20-карточное расширение игры, «Сталинград», выпускалось на протяжении года тремя «порциями»-сетями, появилась вторая редакция правил, разрабатывалась система турниров и рейтингов. Впрочем, боевой опыт не пропал даром — сегодня в «Войну» играют тысячи человек в России и странах СНГ, регулярно проводятся турниры и презентации, а появление на сай-

те игры английского перевода правил говорит о возможном наступлении первой российской ККИ на Запад.

Этой весной в «Войне» открылся долгожданный второй фронт — вышло второе расширение игры, «Блицкриг». Если «Сталинград» охватывал события самого разгара Великой Отечественной войны, прежде всего Сталинградской битвы, то «Блицкриг» переносит военные действия в Европу 1939—1940 годов. Если враждующими сторонами в «Сталинграде» были Красная Армия и силы Вермахта, то «Блицкриг» разворачивается между немецко-фашистской Германией и силами союзников: Польши, Франции, Великобритании. При этом правила игры остаются общими, а единственное ограничение на совместимость — соответствие коллод историческим реалиям. То есть воевать против польской кавалерии 1939 года «капустами» не получится, а вот «прыгающим» БТ-2 — сколько угодно. Официальные тур-

ниры будут проводиться в двух форматах, соответствующих обоим расширениям, а в повседневной игре никто не помешает вам создавать альтернативную историю второй мировой.

В первом сете «Блицкрига» 84 карты, не считая новых ресурсов, представленные в четырех видах стартовых наборов и 12-карточных бустерах. Стартера следующие: «Британская армия. 50-я Нортумберлендская дивизия», «Польская армия. 15-я Великопольская кавалерийская бригада», «Французская армия. Линия Мажино» и «Немецкая армия. 10-я танковая дивизия». С выходом нового расширения вступила в силу третья редакция правил, в которой отражены новые игровые механики. К последним относятся: введение дивизионных карт (демонстрирующих преимущества и недостатки той или иной армии), появление дальней стрельбы, позволяющей расстреливать врага на подходе, более реалистичное отражение взаимодействия разных родов войск, новый вид спецкарт — тактические. Значительные изменения к лучшему претерпел дизайн карточек. Игровая информация организована куда удобнее, чем в «Сталинграде», широко используются разнообразные пиктограммы, появилось обозначение редкости карт. Иллюстрации остались прежними — раскрашенные фотографии из военных хроник и архивов. Всего в «Блицкриге» планируется выпустить 300 карт, так что в ближайшие месяцы нас ждет второй сет расширения. Не останется нас бортом и «Сталинград» — для него уже выпущены новые «золотые» карты и бустера, содержащие карточки из всех трех сетов.

Подробный обзор обеих расширений «Войны» ищите на диске «Игромания».

Петр Тюленев

ТЕОРИЯ БОЛЬШОЙ МАГИИ

Основы профессионализма в Magic The Gathering

Вот и прошел 6-й Национальный Чемпионат России. Позади — нервотрепка квалификации, выбора правильной колоды и драфтовой стратегии. Впереди — анализ прошлых ошибок, новые горизонты в виде новых сетов и форматов ожидают своего часа, чтобы быть открытыми. И только основы «Магии» останутся все теми же, что и прежде.

Вечные ценности «Магии» — это темп, преимущество по картам и манабаза. Что это такое и с чем его едят — вот основной вопрос этой статьи. В раскрытии темы нам поможет замечательный, хотя и немного сумасшедший, теоретик от «Магии» — **Зви Мовшвиц**. Серия его статей взята за основу данного произведения.

«Магия» во многом сходна шахматам. Пока вы воспринимаете «слона» или «ладью» как фигуру, которой можно ходить по определенным правилам, а доску — как красивое поле боя, вы играете в солдатики, а не в шахматы. Все фигуры, пространство и даже время, которые вы тратите на размышление, — это ресурсы. И максимально эффективное их использо-

вание в сочетании с правильной стратегией ведет к победе. Так же и в «Магии». Карты в руке, карты на столе, жизнь и время хода — такие же ресурсы. Неверное их использование ведет к поражению.

Откуда берется это грамотное управление ресурсами? Может, с этим умением надо родиться? Этому можно и научиться, а берется оно откуда же, откуда и в шахматах — из эффективной стратегии поведения и верной оценки ситуации. Стратегия начинается с плана игры. Как строить этот план? Можно ли играть по традиционному для нашей колоды плану против данного оппонента, или нужно что-то менять?

Но и это еще не все. Манабаза — количество и качество источников маны вашей колоды. Она одна может стать основой даже не для одной статьи, а для целой монографии. Преимущество по картам, жизни или темпу — тоже вопрос непростой. Насколько важно агрессивной колоде количество карт? Где планка контроля, ниже которой нельзя опускаться свою жизнь? В общем — читайте развитие темы на диске!

Геймплей	***** (8)
Игровой мир	***** (9)
Художественный дизайн	***** (8)
Качество изготовления	***** (8)
Оригинальность	***** (8)
РЕЙТИНГ «МАГИИ»:	***** 8

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Поскольку все ответы на вопросы о том, почему нынешняя "Почта" за нами не в два-три страницы, содержащиеся в главердском слове — не будем тратить время на дальнейшее обсуждение этой темы, а сразу ринемся на штурм Зимнего. Добавлю лишь, что в следующем номере "Почта" неизбежно восстановит свой прежний объем, и все, что вы не нашли в текущем выпуске — непременно найдете в следующем!

ПИСЬМО НОМЕРА**ЧИТАЙТЕ НАС МЕДЛЕННО**

Эта проблема была, есть и будет! Она исчезнет лишь тогда "Мания" станет на 5000 страницами :) И эта проблема — быстрое прочтение моего любимого журнала!

Вот решил предложить пару способов, как с этим бороться.

Способ 1, деструктивный: кромаем "Манию" на отдельные странички и развешиваем по квартире в самых-самых местах — например, около умывальника (надо же чем-то заниматься, пока зубы чистишь), рядом с монитором (хотя так и окошечко недолго :) и т.д.. Единственно, что не советуется — это в холодильник вешать, так и замерзнуть можно :).

Способ 2, классический: кладем "Манию" туда, где вынужден каждый день проводить время (но небольшое!). Классический пример — туалет (у меня там склад журналов :)).

Пользуйтесь :)

Я перепробовал многое, но "Игромания" — FOREVER.

Ваш постоянный читатель с октября 2001, StealTh (stealth69@pisem.net)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

По ознакомлению со способом 1 (деструктивным) у меня тоже родилась идея. Распили-те один из номеров "Игромания" на буквы, потом съсыпьте то, что получится, в корзину, тщательно перемешайте и дайте настояться. С утра начинайте читать — побуквенно. И читайте в день по столько букв, сколько сможете. При разумном подходе журнала хватит лет на пятьдесят. Минимум.

ПИСЬМО №1**ПОЧЕМУ ТРАВА ЗЕЛЕНАЯ?**

Я вот задумался на такую тему: почему в любимом журнале — "ИГРОМАНИИ" — 224 странички? Почему не 222 или, допустим, не 234? Кто это придумал, и собираетесь ли вы делать больше?

Ваш поклонник NeStoR,
(www.nestor@narod.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Потому что 224 — магическое число, которое позволяет нашему журналу неизменно оставаться лидером на рынке компьютерно-игровых изданий России. В этом — секрет нашего могущества! Если же делать журнал не на 224 странички, а, скажем, на 240 — то он уже не будет столь популярен. Магия чисел — штука серьезная, и тот, кто ей пренебрегает, может в итоге остаться не у дел. Вот так.

...А если по-серьезному — то вот в чем фишка. В журнально-типографском производстве есть такое понятие — "тетрадка". Это некий блок, содержащий определенное количество страниц. Грубо говоря, из таких блоков в типографии "склеивают" целый журнал. В большинстве случаев (и в нашем тоже) "тетрадка" — это 16 страниц. Если в журнале шесть тетрадок, как, например, в нашем издании "Мир фантастики", то он состоит из 96 страниц (16х6=96). Если тетрадок девять, как в другом нашем издании — "Лучшие компьютерные игры", то страниц уже 144. А в "Мании" тетрадок на данный момент аж четырнадцать, каковое число при умножении на 16 и дает искомую величину в 224 странички.

Насчет того, собираемся ли мы делать больше, определенно ответить пока не могу. Подходящие идеи были, есть и будут. А вот достигнут ли они стадии реализации — сейчас говорить рано.

ПИСЬМО №2**СУБЪЕКТИВНОСТЬ ОБЪЕКТИВНОСТИ**

Здравствуйте.

Извините меня, если я не прав, но мне кажется, что вы сами придумываете даты выхода игр. И еще раз говорю: I'm sorry.

Alex, (drozdov@obninsk.com)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Ну, в общем-то, Alex, да. Вы нас раскусили. Надо сознаться, что плодом нашего воображения являются не только даты выхода игр, но и сами игры, и статьи по ним, и вообще все содержимое журнала, в том числе и те строки, которые вы сейчас читаете. Поскольку воображение у нас богаче — можем вообразить все, что пожелаете, не говоря уже о такой мелочи, как даты выхода игр. Хотите, чтобы Doom III вышел завтра? Пожалуйста — обращайтесь. Не терпится посмотреть на Half-Life 2? Сообщайте. "Сталкера" неохота ждать до осени? Не вопрос — придумаем ему дату выхода поближе. В общем, пишите письма! Возьмем недорого, для читателей со стажем — скидки.

...Ну все, с фантазией, вроде, успешно закончили — теперь о реальности. Даты выхода игр мы публикуем те, которые выдают сами разработчики. Плюс — пользуемся рядом авторитетных новостных ресурсов. Если дата выхода игры неизвестна (и ее никак не узнать) — мы ее не публикуем, поскольку публиковать в таком случае просто нечего. Если дата, опубликованная в "Мании", в итоге расходится с тем, когда игра на самом деле поступила на рынок, то все претензии — к разработчикам/издателям, которые не смогли правильно все рассчитать (не секрет, что зачастую так и происходит). О чем, собственно, и пишем рядом с таблицами дат.

ПИСЬМО №3**ПРОГРАММЫ — НЕ ТОВАР?**

Прочитав письмо "Притворный запах халвы" в апрельском номере, решил высказать свое мнение по этому вопросу. Вы говорите, что программы — это такой же товар, как хлеб или одежда. Абсолютно с вами согласен. Только давайте тогда будем последовательными. Программы — это товар!!! А те, кто пользуется этим товаром, соответственно, потребители. А раз я потребитель, то у меня есть не только обязанность заплатить за этот товар, но и права. И еще есть закон о защите прав потребителей. О защите моих прав. И в этом самом законе можно найти массу интересных вещей. Например, я могу вернуть товар в течение двух недель, если он мне не подошел. Правда, применительно к shareware этот пункт с некоторыми натягом, но выполняется (не подошла — так не плати и удали с диска). Но что касается крупных и дорогих программ, то здесь царит полный беспредел.

А что там у нас творится с качеством (ни слова о Windows)? И если проблемная шароварная софтина вызовет проблемы у одного пользователя, то, к примеру, гораздо более проблемная (как правило) складская или бухгалтерская программа вполне может разорить небольшую фирму. Ну или, как минимум, затормозит ее работу с реальной потерей прибыли. А что бы вы сказали продавцу, когда, купив очень не дешевые ботинки, вы, придя домой, обнаружите вместо ширины великоленную дырку. Возмущитесь?

А может, даже обратитесь в суд и потребуете компенсацию за моральный ущерб. И наверняка выиграете это дело, и даже получите реальные деньги. А куда вас направят, если с подобной претензией вы обратитесь, например, к продавцу Outlook Express? "У меня в программе, извините, дырка". То, что услышите в ответ, будет явно не для печати. В лучшем случае посоветуют перечитать лицензионное соглашение. А там — "не отвечает", "не несет никакой ответственности", "на свой страх и риск". Вот она, "высшая справедливость": деньги получают, но ни за что не отвечают. Зато на каждом углу кричат о защите авторских прав (правда, это уже другая тема).

Выход печален. Программы — это не товар. К большому сожалению. Это абсолютно уникальный продукт, который в силу своей относительной новизны и уникальности не вписывается ни в одни рамки и определения. И законов для их распространения еще нет. Ни юридических, ни моральных.

P.S. Я далеk от мысли агитировать за взломы и кряки, но почему, прочитав очередное лицензионное соглашение, я не могу отделиться от мысли, что единственная задача того, кто составлял это произведение юридического искусства, срубить с меня бабки и забыть? И почему, купив дорогую софтину, поработав с ней немного и позвонив в службу поддержки, я приобретаю не чувство собственного достоинства, а ощущение, что меня кинули? А может

быть фраза "после нас хоть потоп" относится не только к любителям халявы?..

С уважением, Денис
(prosto_den@list.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

С одной стороны, Денис, вы правы. Программы — действительно очень специфический продукт. И работают они по своим специфическим законам, которые не совпадают с законами, относящимися к брюкам или любому другому товару материального свойства. Именно поэтому лицензионные соглашения подчас написаны так, что у потребителя возникает ощущение, что с него хотят "срубить бабки и забыть". Более того — вполне возможно, что в ряде случаев это ощущение верное. Что остается?

Первое — работать с известными (брендовыми) программами, которые вызывают наибольшее доверие среди всех программ своего класса. Иногда, конечно, и выбора особого нет (как в случае с Windows) — но, видимо, это особенность сравнительно молодого, развивающегося рынка.

Второе — внимательно читать лицензионное соглашение (чего у нас в большинстве случаев не делают). Если какие-то пункты соглашения вас не устраивают — не пользуйтесь программой, да и все. Если, олять же, особого выбора нет — тогда принимайте условия соглашения с полной ответственностью за все последствия.

Компании-разработчики вряд ли в состоянии отвечать за все фокусы, которые выкинут их программы. Даже если она отстирована по самым помидоры и проверена 13456 раз — на вашем компьютере она не единственная, а взаимодействует с другими. А у этих других программ — свои тараканы в голове. И работает это все, скажем, под Windows — со всеми вытекающими отсюда драматическими последствиями. А Windows, в свою очередь, работает на компьютере, который тоже несовершенен (как и все в нашем мире). Словом, ситуация куда запутанней, чем в случае с брюками или, к примеру, канделябром. Поэтому сложно обвинять разработчиков в том, что они включают в лицензионные соглашения пункты про собственный "страх и риск" пользователя.

Что касается возврата программ через две недели в случае, если они не подошли — реализовать такую схему не согласится ни один разработчик. По вполне понятным причинам: вы можете поставить программу себе на компьютер, а потом с легкой душой вернуть коробку с диском обратно. И будет "забесплатно" пользоваться софтовым добром до ближайшей переустановки системы.

Вообще же, вести разговор в общем ключе — дескать, вернуть нельзя, качество низкое, служба поддержки — отстой — довольно рискованно. Подобные обобщения могут привести к неточным выводам (а-ля "с программами в нашем мире все плохо"). Лучше рассматривать конкретные ситуации: программа такая-то, разработчик такой-то — про них известны такие-то факты. Отсюда можно сделать вполне конкретные выводы по поводу

ПЕРВОГО АПРЕЛЯ — НИКОМУ НЕ ВЕРЮ!

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА

Взявшись подводить итоги шутящего конкурса (те, кто не знает, о чем речь, — загляните в позапрошлую "Почту"), я и подумать не мог, что в апрельском номере окажется столько подозрительных в плане достоверности новостей. Участники упорно не верили, что Nival делает пятак "Героев" ("Новостной меридиан"), считали, что в Star Wars Galaxies нет никаких поваров ("Интернет/Игра в онлайн/Новости"), сомневались в существовании пахнущих e-mail'ов ("Интернет/Новости интернета"), "Железные цех/Новости") и не допускали мысли о документальном фильме про игроков в Counter-Strike ("Киберспорт/Новости"). Очень многие посетили выдумку взрывоопасный GameBoy Advance ("Новостной меридиан") — а зря: это чистая правда. Чистым вымыслом, между тем, были следующие новости:

1. "DOOM 3 а-ля рос" ("Новостной меридиан").

2. "Тараканы смеются усами" ("Новостной меридиан").

3. "Железная" безопасность" ("Интернет/Новости интернета").

4. "Windows XP" ("Полезный софт/Софт-эксперт/Easter Egg").

Пункты номер 1, 2 и 4 без труда раскусили большинство участников. А вот пункт 3, видимо, казался настолько правдоподобным, что коварный замысел автора новости Алексея Макаренкова раскрыло не более 10% приславших ответы.

Этой конкретной программы и именно этого разработчика — хорошие они или плохие, подходят или нет.

Закончить эту тему хотелось бы вот какой мыслью. Да, у рынка программ много разных минусов и подводных течений. Знать их все невозможно, да и не нужно. Достаточно просто знать, что они есть. А зная, что они есть, можно принять для себя решение, как действовать: играть в эту игру по существующей в ней правилам, нарушать их или менять. Если беретесь играть по правилам — читайте внимательно лицензионные соглашения и платите за программы. Если собираетесь нарушать — покупайте все за копейки у пиратов, качайте кряки и так далее. Только не забывайте, что и у первого, и у второго варианта действий — свои последствия (о них мы говорили в "Почте" 4-го номера). Ну, а если и правила не нравятся, но и нарушать как бы не хочется — поменяйте их. На это, конечно, придется положить не один год жизни, но зато не придется жаловаться: все, что вы получите в итоге, будет делом ваших собственных рук.

ПИСЬМО №4

РАДИАЦИЯ

Прочитав ваш материал про Чернобыль, решил задать пару вопросов. В какой защитной форме вы ходили по Припя-

И то г

конкурса
меня нес-
колько
обескура-
жил: в
пришед-
ших пись-
мах не ока-
залось ни од-

В наушниках от Creative
ваши уши чувствуют себя сухо и комфортно!

ного целиком и полностью правильного ответа! Даже самые принципиальные участники, проводившие чуть ли не математический анализ новостей, промахивались как минимум по одному из пунктов. Ну что поделать — не пытаться же приз у меня под столом до следующего конкурса! Из числа участников, правильно определивших три вымышленных новости, путем жеребьевки был выбран победитель. Итак, наушники Creative HQ-1300 Head-phones торжественно вручаются... Глебоскому Денису (fakeshadem@bk.ru)!

От лица редакции и Чеширского кота хочу поблагодарить всех, кто не пожалел времени на кропотливые поиски истины и прислал в редакцию свои ответы!

А также — сказать огромное человеческое спасибо российскому представительству компании Creative, благодаря которому соседи Дениса больше не будут вскакивать по ночам от истошных воплей, издаваемых монстрами в каком-нибудь Painkiller.

ти? Зачем вы вообще туда ходили? Я, конечно, понимаю: интересно и все такое (я сам очень хочу там побывать), но ведь это все очень и очень опасно! Вы не боитесь за свое здоровье?

С уважением,
Никита Б. aka Qlf (qlf@rambler.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Защитную форму нам не выдавали. Дама-экскурсовод, которая возила нас в Припять, сообщила, что в среднем радиационный фон в этом городе не сильнее солнечной радиации на экваторе и для здоровья не опасен, особенно при кратковременном пребывании. Правда, дозиметр/счетчика Гейгера ни у кого с собой не было, так что возможность убедиться в этом самолично нам не представилась. С тех пор прошло два месяца — вроде рога пока не растут и зубы не выпадают. На пару с Матвеем Кумби надеемся, что так будет и дальше. Ну, а ходили именно потому, что было интересно. С уверенностью можем сказать, что не жалею об этом путешествии!

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Собственно, вот так — стремительно, но мощно, как кавалерийская атака, — прошла наша сегодняшняя "Почта". До встречи в следующем месяце!

Почтовый раздел подготовил
Олег Полянский
Для писем: mail@igromania.ru

В апрельском (74) номере "Игромании" на странице 59 была по ошибке опубликована картинка, авторские права на которую принадлежат художнику Дмитрию Чойбосану. Редакция сообщает об этом.



Крылатые фразы

— Чтоб тебе всю жизнь на Фокале программировать!

— Чтоб тебе Си для калькулятора учить!

Я поэт, зовусь Платоша,
От меня вам всем Микроша.
(Показывается фигура)

Как извращаться, так на моем диске!

Развратный, как Enter на "Корвете".

Ну что пишешь, как динамик от ЕС'ки...

Ты, модем граммфонный, смодулируйся быстро отсюда!

Ни бита совести у тебя нету!

Ты, морда резидентная, сползи сейчас же с моей машины, а то по FAT'у огребешь!

Не клади голову на трансформатор — мозги размагнитишь...

Ты, ежик, кончай всякие гадости набирать — вон уже монитор краснеет!

Во что ты все время играешь — пробел до пола правил!

Ух ты, какая вещь! На что ты жал? На что? Ну молодец! Гений! Он тебе диск отформатировал...

Обычно для хранения информации и программ используется гибкий диск или мозги автора...

За такие игры авторов надо заставлять винчестер вручную форматировать или вместо ленты в принтер заряжать...

Клавиатуру пожевать не хочешь?

Самый короткий вирус написан программистом из нашей фирмы — он занимает 0 байт, и даже автор не знает, что он делает.

— Микола, я вирус спывал!
— Так тащи его сюда!
— У, який хітрий! Це тебе ні ведмецьді!

— Ну у тебя и шрифт! Хуже, чем на абаке!
— Молчи! Ты и такой испортишь!

Кто трогал мою машину, и всю вытравил?!

...На ваш запрос об ускорении поставки микропроцессорного комплекса (МПК) сообщаем, что микропроцессор уже погружен в адрес заказчика товарной платформой номер 150278...

Меняю одну двухпроцессорную ЭВМ на две однопроцессорные в разных аудиториях.

Срочно куплю полное собрание программ для ЭВМ.

Пропал исходный модуль, нашедшего просим вернуть оплаченным за приличное вознаграждение.

Помните: 60 кг нераспечатанных листингов сберегают одно дерево.

Читаю и перевожу со словарем с Фортрана, Алгола, Кобол и др.

Интерпретирую программы и двигаю курсор...

Приглашаю няню-программиста со знанием языка к компьютеру двух лет.

Всегда имеются в продаже свежие программные продукты! Магазин "ЭЛЕКТРОНИКА"

А все-таки, в какой системе счисления лучше получать зарплату?

Давным-давно, когда компьютеры были большими...

Наши большие интегральные схемы — самые большие в мире!

Создав систему, посмотри — не операционная ли она!

Будь объективен к объектному модулю.

Категорически запрещается сушить супервизор на интерфейсе!

Помни, что ЭВМ женского рода.

А все-таки, стоит ли брать банк данных?

Почему нет доплат за знание алгоритмических языков?

Стоит ли писать программу, если заранее знаешь, с какого оператора она начнется и каким закончится?

Надо ли материально поощрять специалиста, если ему и так дана возможность попрограммировать?

Болеющие душой за дело внедрения в школу компьютеров, скорее выздоравливайте: вы очень нужны!

Глобальная учебная цель оправдывает убогие программные средства.

Редактор — это переводчик с авторского языка на человеческий.

Семеро одного дисплея не ждут.

Перфокарте — место.

Каждому программисту ЭВМ выдает то, что он заслуживает.

Снявши оператор вывода, по ответу не плачут.

В чужой ВЦ со своим транслятором не ходят.

Массив не приспешь — памяти не будет.

Программу циклом не испортишь.

Ячейка память бережет.

С миру по ячечке — программисту банк данных.

Кто как программирует, так и ест.

Отольются заказчику слезы программиста.

Дурной формат печати покоя не дает.

Не учите меня программировать!

Компьютер с девичьей памятью...

Резистор на 2 килобайта.

— Norton Commander для БК — это вещь!

— Ага, а Stream Tracker для абака это — просто класс...

Этому паразиту надо провода отрезать.

Дисковерт — гарный ящик. Не-хай будем в ем кукурузу хранить.

Магнит тебе в сумку.

Диски свежие, не очищенные.

Отпусти провод — машине больно!

При нажатии на клавишу машина издает похотливые вопли...

— А отчего она орет?
— Это звук программы, которую заживо спускают в унитаз.

Вывести бы тебя в чистое поле и нажать на Reset...

Не будь, чем диски форматируют.

К борьбе за чтение чужих дисков — будьте готовы!

Этих дураков надо открывать через одного и стирать по очереди.

Утопить тебя в данных.

Вступайте в общество борьбы с борьбой с вирусами!

Слушай, если килобайт — 1024 байт, то килобаб — 1024 бабы?

Автор иллюстраций —

Александр "Sandy" Ремизов





ТЕСТ 46 ИГРОПАД

Уф, давлененько такого у нас не было, друзья. Назвать события, которые произошли в индустрии за последний месяц, иначе как словом "Игропад" — решительно не получается. В короткие сроки на рынке появилось несколько более чем качественных проектов на любой вкус. Отличные экшены (**Painkiller**, **Hitman: Contracts** и **Manhunt**), гениальные отечественные стратегии ("Периметр" и "Операция Silent Storm: Часовые"), продолжение культового квеста **Syberia** и даже первый в мире **The Sims**-клон — игра **Singles**. Впрочем, мы надеемся, что даже несмотря на такой внушительный список релизов, вы все же найдете время и силы принять участие в нашем uber-популярном "Тесте".

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 Главгерой игры **Painkiller** — главного экшена сезона — боец, что называется, широкого профиля. Скажем, он запросто может...

- А. ...замедлять время.
- Б. ...пополнять здоровье, питаясь душами убитых врагов.
- В. ...одним выстрелом приканчивать сразу нескольких негодяев.
- Г. ...на время превращаться в демона и буквально испепелять недругов одним взглядом.
- Д. ...отрачивать за спиной крылья и парить высоко в воздухе, пора-

жая нечистью молниями.

2 В игре **Syberia 2** тут и там встречаются персонажи, знакомые еще по первой части игры. Это...

- А. ...главная героиня — Кейт Уолкер.
- Б. ...одержимый часовщик Ганс Воральберг.
- В. ...зловный коротышка Иван Бургофф.
- Г. ...механический машинист Оскар.
- Д. ...неунывающий и вечно пьяный летчик Шаров.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому — пять вариантов ответов, лишь один из которых верный, — его и нужно указать.

3 Главный персонаж брутального экшена **Manhunt** — садист, каких поискать. Например, для того, чтобы более эффективно умерщвлять врагов перед телекамерой при помощи меча, он предварительно...

- А. ...остро затачивает его на точильном станке, дабы отрубить головы быстро и красиво.
- Б. ...тупит, чтобы смерть недругов была более мучительной и долгой.
- В. ...зазубривает лезвие клинка специальной пилочкой, тем самым превращая меч в некое подобие пилы.
- Г. ...просто укорачивает клинок и превращает меч в длинный нож.
- Д. ...красит его в актуальные черно-желтые цвета, подражая героине фильма "Убить Билла".

4 Действие одного из самых атмосферных уровней новейшего uber-экшена **Hitman: Contracts** происходит на острове, где лисьий киллер охотится за...

- А. ...зловным главарем одной русской мафиозной группировки.
- Б. ...предводителем японской якудзы.
- В. ...коварным маньяком-педофилом.
- Г. ...одним из своих клонов.
- Д. ...редким видом африканской бабочки-убийцы.

5 Квест **Syberia 2** (А) продолжает сюжетную линию игры **Syberia** и завершает историю о приключениях отважной журналистки Кейт Уолкер (Б) на сибирских просторах. (В) и в конце второй части ее спутник Ганс Воральберг (Г) все-таки попадает на заветный остров Сайберия (Д).

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял Матвей Кумби.

6 Квест **Syberia 2** (А) продолжает сюжетную линию игры **Syberia** и завершает историю о приключениях отважной журналистки Кейт Уолкер (Б) на сибирских просторах. (В) и в конце второй части ее спутник Ганс Воральберг (Г) все-таки попадает на заветный остров Сайберия (Д).

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял Матвей Кумби.

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял Матвей Кумби.

СОЛНЦЕ, ПАЛЬМЫ, ПУЛЕМЕТ



С наступлением сезона отпусков для пяти победителей нынешнего "Теста" мы приготовили отличный курортный подарок — пять DVD-коробов с русской версией, пожалуй, лучшего экшена этого сезона: **Far Cry**.

Призы на конкурс любезно предоставлены компанией "Бука", за что ей — большое спасибо.

денное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5 Основной конфликт новейшей отечественной концепт-стратегии "Периметр" строится вокруг противостояния двух враждующих группировок — "Возвратников" и "Исходников".

А. Точно так.

Б. Кроме них в игре есть и другие враждующие стороны.

В. В первом и пока что единственном мире клоне **The Sims** — игре **Singles** — вы можете поселить в один дом только двух персонажей.

А. Увы и ах.

Б. С чего вы взяли? Конечно, нет!

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 Квест **Syberia 2** (А) продолжает сюжетную линию игры **Syberia** и завершает историю о приключениях отважной журналистки Кейт Уолкер (Б) на сибирских просторах. (В) и в конце второй части ее спутник Ганс Воральберг (Г) все-таки попадает на заветный остров Сайберия (Д).

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял Матвей Кумби.

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял Матвей Кумби.



СКРИНТУРС 6 ИЮНЬ

Правила, как всегда, просты: вашему вниманию представляются девять скриншотов, по которым вы должны угадать девять игр, из которых оные скриншоты были сняты. Пятеро победителей нынешнего "Скринтурса" получают по DVD-коробке с игрой **Singles**, первым в мире успешным клоном "симулятора жизни" **The Sims**. Призы на конкурс предоставлены компанией "Бука".

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких

игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса":

Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Под пристальным взглядом Матвея Кумби.



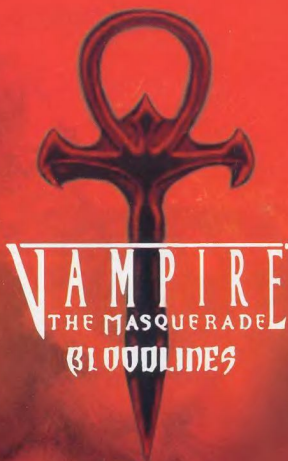


ИЮНЬ

	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

Название: Colin McRae Rally 04
Издатель: Codemasters
Разработчик: Codemasters

И
Г
Р
О
М
А
Н
И
А



VAMPIRE
THE MASQUERADE
BLOODLINES

ИЮНЬ

7 14 21 28

1 8 15 22 29

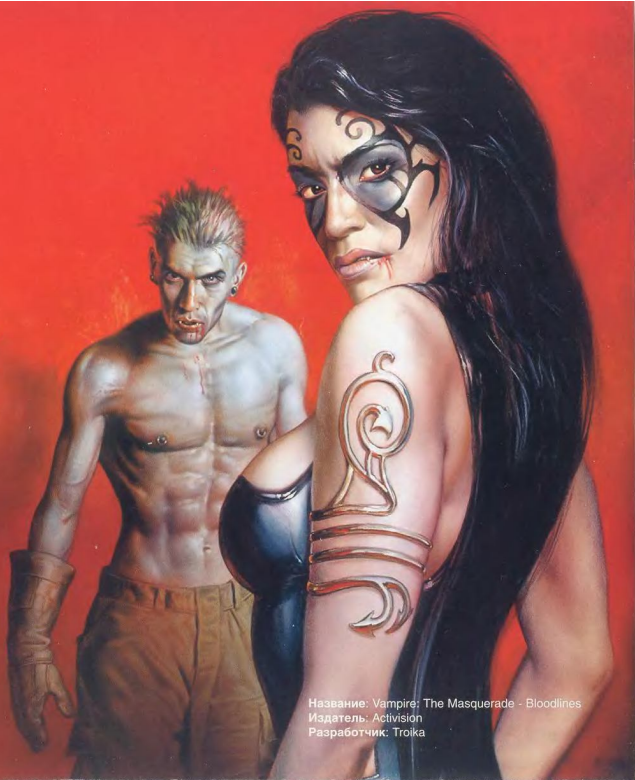
2 9 16 23 30

3 10 17 24

4 11 18 25

5 12 19 26

6 13 20 27



Название: Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Издатель: Activision
Разработчик: Troika



В КОНКУРС ОТ VERBATIM



www.verbatim.ru

Так или иначе все современные геймеры сталкиваются с проблемой хранения информации. Компания Verbatim — один из мировых лидеров в сфере производства различных средств для записи и хранения информации — дисков, дискет, флэш-карт и тому подобного. Verbatim использует новейшие и инновационные технологии при разработке и производстве продуктов (подробности о продукции на сайте: www.verbatim.ru).

Сегодня каждый читатель "Игромания" сможет надолго решить проблему хранения информации и выиграть целый рюкзак дисков от Verbatim и другие не менее замечательные призы от этой компании, если примет участие в "Конкурсе от Verbatim" и даст правильные ответы на наши каверзные вопросы.

Конкурсные вопросы

1. Общеизвестно, что у заядлого геймера среднесуточный пробег мыши по коврику составляет от трех до пяти километров. Как изменится это расстояние, если мышь будет бегать по коврику Verbatim?

- А. Увеличится.
- Б. Уменьшится.

В. Ничка не изменится, но руке, определенно, будет удобнее.

2. Известно, что на CD-R от Verbatim можно записать до 700 мегабайт всяческой информации. А сколько можно записать на DVD-R того же производителя?

А. Столько же, сколько на пять CD-R болванок.

Б. Столько же, сколько на шесть CD-R болванок.

В. Столько же, сколько на семь CD-R болванок, минус несколько мегабайт, которые с успехом поместятся на переносной флэш-карте.

3. Сегодня компания Verbatim помимо простых CD-R дисков выпускает записываемые аудиодиски специального формата MusicLifePlus, на которых спокойно уместается...

А. ...до 60 минут музыки.

Б. ...до 80 минут музыки.

В. Никакой музыки на них не уместается, а MusicLifePlus — это специальная торговая марка CD-R для аудиофилов.

3 место — Фирменные наушники с микрофоном.

Конкурс проводится до 30 июня, торопитесь!

Ответы на конкурс присылайте на электронный почтовый ящик verbatim@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой "Конкурс от Verbatim".

Подробности об участии в конкурсе, а также правила заполнения письма см. в главе "Участие в конкурсах".

Призы

После завершения конкурса методом жеребьевки будут определены трое победителей, которые получат...

1 место — Рюкзак, под завязку заполненный дисками Verbatim!

2 место — Флэш-диск store'n'go на 64Mb.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №4/2004

Скриншот №4. Апрель

Скриншот №3 доставил нашим респондентам больше всего проблем. Подавляющее большинство написавших нам письма принимали мускулистого бандита из Dead to Rights за кого-нибудь из... GTA: Vice City или, того хуже, — Deus Ex: Invisible War. Ну а те, кто правильно угадали этот скриншот,

почему-то путали Hidden & Dangerous 2 с Battlefield 1942. Обидно, друзья. Впредь — будьте внимательнее.

Правильные ответы

1. Uru: Ages Beyond Myst

2. Star Wars: Knights of the Old Republic

3. Dead to Rights

4. Halo: Combat Evolved

5. Демургия II

6. Hidden & Dangerous 2

7. Магия войны

8. Call of Duty

9. Broken Sword: The Sleeping Dragon

Победители

1. Василий Бобков (г. Москва)

2. Игорь Мостовой (г. Киев, Украина)
 3. Александр Шапошников (goblin_90@rambler.ru)
 4. Михаил Зайцев (г. Москва)
 5. Некто Виктор П. (г. Нижний Новгород)
- Все победители "Скринтурса" получат по коробке с классным квестом "The Westerner: Приключения на Диком Западе" от компании "Бука".

Тест №44. Хорошо забытое новое

Вот уж чего мы не ожидали — так это большого количества **неправильных** ответов на самые простые вопросы. Очень многие читатели ошибались при ответе на третий, четвертый и седьмой вопросы, хотя ответы на них очень легко можно было найти на страницах апрельского номера "Игромании". Отсюда урок — впредь перед тем, как отвечать на вопросы нашего "Теста", хорошенько прочитывайте свежий номер "Мании".

Правильные ответы

1. Г. (...главным консультантом при создании игры был культовый американский летчик-ас Чак Егер)
2. Г. (...возможность главного героя призывать на помощь из потустороннего мира призраков-воинов)
3. Г. (Casus belli)
4. Б. (...лять игр)
5. Б. (Кто-то из них явно лишний)
6. А. (Именно так)
7. В. (...третья игра о приключениях отважного Фенимора Филлмора в прериях Дикого Запада...)

Победители

1. Максим Заимкин (г. Москва)
2. Степан Андрианов (г. Липецк)
3. Александр Безмельницын (г. Самара)
4. Олег Седенко (г. Москва)
5. Артем Истрашкин (г. Санкт-Петербург)

Все победители получают DVD-бокс с игрой "Власть закона", любезно предоставленной компанией "Руссобит-M".



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам **правильные** ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных"; 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки; 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0. "Конкурс от Verbatim": 1 — А; 2 — Б; 3 — В.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишете **НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылаете ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по email, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта: TEST@IGROMANIA.RU для "Теста", SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса", VERBATIM@IGROMANIA.RU для "Конкурса от Verbatim".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №6, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №8.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимают-

ся в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть, ответы на июньские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.06.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати — тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмоскowie (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмоскowie, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние** номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, **новейшие** номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".